PEŁNAWERSJA **iM1A2 Abrams**

CZERWIEC1999

CENA**12,90 ZŁ** INDEKS**321753**

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

2 KRĄŻKI **CD**

WERSJADEMO

Baldur's Gate **520 MB!**

Heroes of M&M III

Starsiege

HITNUMERU

X-Wing Alliance 21

Mortyr 16

Warzone 2100 31

TEMATNUMERU

W co zagrać na Gwiazdkę? 76




PEŁNA POLSKA
WERSJA JĘZYKOWA





Baldur's Gate 500 MB!

Ogromne demo, największe z dotychczas publikowanych na krążku Gamblera, z pewnością ucieszy każdego fana komputerowych RPG. Świat gry został opisany według zasad popularnego systemu AD&D. Pełna wersja zajmuje 5 CD i na polskim rynku została wydana w naszym ojczystym języku! To największa do tej pory profesjonalna lokalizacja gry. Ci z Was, którzy BG już nabyli, dzięki wersji demo będą mogli sprawdzić, jak brzmi angielski oryginał.

P166, 16 MB RAM, DX6

PEŁNA WERSJA

iM1A2 Abrams





Z ostatnich krążków cieszyli się stratedzy, dziś prezentujemy coś dla zwolenników symulatorów. W grze można dowodzić plutonem czołgów iM1A2 Abrams, stanowiących obecnie trzon wojsk pancernych armii Stanów Zjednoczonych. Wśród kampanii, rozgrywających się w różnych zakamarkach kuli ziemskiej, znajduje się jedna bardzo aktualna – jej akcja rozgrywa się na terytorium Bośni. Realizm rozgrywki zwiększa się w sieciowej grze wieloosobowej. Pełną, ponad 200-stronicową oryginalną instrukcję do gry w języku angielskim znajdziecie na krążku w katalogu \MANUAL, w pliku ABRAMS.PDF (format Acrobat Readera).

486DX2/66, 16 MB RAM, DX3

Railroad Tycoon II: The Second Century

Demo dodatku do znakomitej gry strategicznej. Oryginał był próbą ukazania pierwszych stu lat rozwoju kolejnictwa (1830–1930), akcja dodatku rozgrywa się w latach 1930–2042.
P133, 16 MB RAM, DX6

Tomb Raider II Gold: The Golden Mask

Programiści wskrzeszają najlepszą, według licznych opinii, część przygód panny Lary Croft. Na grę składa się pełna wersja drugiej części oraz oddzielny krążek wypełniony dodatkowymi misjami.
P166, 16 MB RAM, DX6

UEFA Champions League

Piłkarskie rozgrywki w firmowanej przez organizację UEFA Lidze Mistrzów, w których uczestniczą najlepsze drużyny ligowe państw europejskich. W grze wieloosobowej może wziąć udział do czterech graczy.
P166, 16 MB RAM, DX6

V-Rally

Wyścigi samochodowe po torach rozlokowanych w ośmiu miejscach na kuli ziemskiej. Na gracza czekają m.in.: indonezyjskie pola ryżowe, nadmorskie klify w Hiszpanii oraz lasy tropikalne Nowej Zelandii.
P90, 16 MB RAM, DX5

Twórczość Czytelników

Autorami prac nadesłanych do redakcji są Mr Chryssalid oraz HROME.

Kącik 3D

Dodatek do dodatku, czyli Action Quake: Espionage oraz dwie mapki.

Kącik Generałów

Mapy do Heroes of Might & Magic II (autorzy: KomoS i Majama), Heroes of Might & Magic III (Krzysztof Palowski oraz gen. Bócevau) i StarCrafta (H.W. Akeley i Lis).

Kącik Internetowy

Witam wszystkich w nowym kąciku. Na rozgrzewkę prezentujemy przeglądarkę internetową Netscape 4.51 oraz klienta FTP, Cupertino.

Kącik Literacki

Premiera kącika odbyła się w ubiegłym miesiącu, a już dotarło do nas wiele prac. Prośba: przysyłajcie prace na dyskietkach. Naprawdę nie mamy czasu, żeby to wszystko wstukiwać. Wystarczy stara dyskietka DD. Dziś dalej skromnie – teksty trzech autorów.

Kącik MTG

Od tej pory kącik poświęcony karciance Magic: The Gathering będzie prezentowany w postaci stron HTML. Czekamy na Wasze opinie i uwagi.

Kącik Pilotów Wirtualnych

Sceneria do FS98, „Texas", Boyda Morrisa (pełne 5 MB!), zdjęcia JAS-39 Gripen oraz upgrade do gry WarBirds.

Kącik Sportowy

Sportowe materiały nadesłali: Piotr Jagodziński, Łukasz Herod, bracia Szybawscy, Borys Loy, Mikołaj Łączyński oraz Lobster.

Kącik Techniczny

Sterowniki, sporo programów użytkowych (m.in. dla Voodoo i DVD) oraz porównanie jakości obrazów generowanych przez RIVĘ TNT2 i Voodoo³.



Heroes of Might & Magic III

Nikt nie może się nazwać prawdziwym strategiem, jeśli nie „zaliczył" przynajmniej jednej części trylogii (obecnie) Heroes of Might & Magic. Demo trzeciej odsłony gry zawiera jeden scenariusz. Limit czasowy rozgrywki ustalono na cztery tygodnie – 28 tur.

P133, 32 MB RAM, DX61



Starsiege

Gra dla miłośników maszyn kroczących, zwanych Mechami. Kampania opisuje walkę ludzi z Cybridami – rasą obcych istot. Starsiege ma dopracowaną grafikę i efekty specjalne oraz możliwość gry wieloosobowej w sieci.

P166, 32 MB RAM, DX6

Patche

Na CD znajdziecie łatki do następujących gier: Alpha Centauri v3.0 UK, Championship Manager 3, Close Combat III v3.0b, Half-Life v1.0.0.9, Heroes of Might and Magic III v1.1, Imperialism II v1.02, Myth II v1.2.1, Quake II v3.20 (3DNow! Patch), RollerCoaster Tycoon, Sin v1.04.

Gambler Pack #8

Gamblerowa „baza danych" – aktualizacja do nr. 5/99.

ZałogaG

ZałogaG to pierwsze pismo internetowe, poświęcone tylko grom komputerowym. Znajdziecie tutaj mnóstwo artykułów, kącików tematycznych, opowiadań, opisów stron WWW i wiele innych materiałów.

Konkurs rozwiązany

„Nadejszła wiekopomna chwila" na rozstrzygnięcie konkursu z numeru 4/99: „Co było widać za plecami?". Zadanie okazało się dość proste, część z Was zaczęła nawet posądzać redakcję o żart primaaprilisowy. Konkurs jednak był jak najbardziej poważny i bezalkoho... – o przepraszam, to nie ta kwestia.

Nagrodę ufundowaną przez firmę CD Projekt – grę Turok 2 – otrzymuje **Maciej Wichrowski** z Pruszkowa. Gratulujemy!

Kącik Diablo

Rozpoczyna działalność kącik poświęcony grze Diablo (zarówno pierwszej części, jak i nadchodzącej wielkimi krokami kontynuacji). W pierwszym wydaniu sporo tekstów, ciekawostek, screenów oraz konkurs, w którym główna nagroda to ni mniej, ni więcej tylko... gra Diablo II!!! Fundatorem jest firma CD Projekt. Zwycięzca otrzyma grę, gdy tylko pojawi się ona na półkach sklepowych. Kącik prezentowany jest w postaci stron HTML – można obejrzeć za pomocą dowolnej przeglądarki internetowej.

INSTRUKCJA

Na każdej płycie znajduje się menu instalacyjne w wersjach dla DOS i Windows 95/98. Aby uruchomić wersję dosową, należy przejść do głównego katalogu krążka i uruchomić plik GAMBLER.BAT. Pod Windows 95/98 menu powinno zadziałać samoczynnie – w przeciwnym wypadku trzeba uruchomić plik LAUNCHER.EXE z głównego katalogu.

Jeśli pojawią się problemy...

...z uruchomieniem któregoś demka, gry lub menu dosowego, proszę NAJPIERW o telefoniczny kontakt z redakcją (poniedziałek–piątek w godzinach 12.00–15.00) lub przez e-mail bezpośrednio ze mną (rafal@gambler.com.pl). Jeśli problemy dotyczą menu windowsowego lub Gambler Packa, proszę kontaktować się z ich autorem (mwichary@gambler.com.pl).

Programy, które są wersjami demonstracyjnymi, mogą nie działać na pewnych, specyficznych konfiguracjach komputera. Ponadto niektóre demka wymagają czasem instalacji dodatkowego, powszechnie stosowanego oprogramowania. Najczęściej występujące błędy wynikają z faktu, że program nie może zlokalizować plików typu DLL. Winę za to zwykle ponosi źle zainstalowany akcelerator grafiki 3D (lub jego brak) albo brak sterowników DirectX (publikowaliśmy je w Kąciku Technicznym w ubiegłym miesiącu).

W trosce o bezpieczeństwo Waszych danych, zawartość krążków została sprawdzona kilkoma programami antywirusowymi.

Jak umieścić swoje prace na płycie Gamblera?

Jeśli sprawdzimy, że nadesłany przez Was materiał jest wolny od wirusów, nie zawiesza się – ogólnie działa, prawdopodobieństwo umieszczenia go na płytce Gamblera wynosi 100%. Materiał możecie nadesłać zarówno zwykłą pocztą, jak i przez e-mail (pod tekstem odpowiedniego kącika w menu na płycie znajduje się adres jego autora; adres działu „Czytelnicy nadesłali" – rafal@gambler.com.pl). Dodatkowo musicie w kopercie przysłać własnoręcznie podpisane oświadczenie, że jesteście jedynymi właścicielami praw autorskich do nadesłanych plików oraz wyrażacie zgodę na ich bezpłatną publikację na krążku. Nie zapomnijcie podać swoich danych: imienia i nazwiska lub ksywy, pod jaką chcecie być znani, adresu, telefonu kontaktowego wraz z numerem kierunkowym, adresu e-mail.

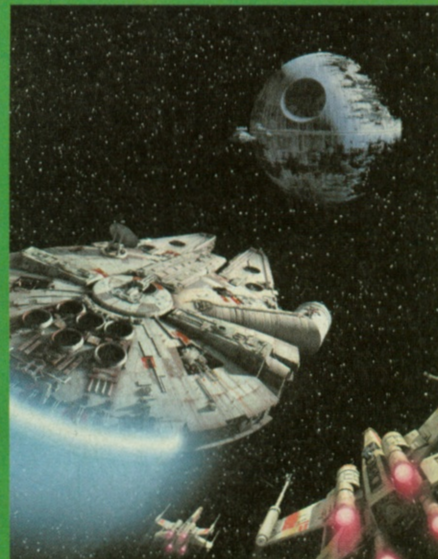
UWAGA: Wszystkich czytelników, których prace nie zostały opublikowane na krążku Gamblera, prosimy o kontakt z redakcją w celu stwierdzenia przyczyny (może nią być np. brak pisemnego oświadczenia autora).

GAME

INDEKSPROGRAMÓW

WYRÓŻNIENIE
GRAMIESIĄCA

KARTYZRĘKAWA



X-Wing Alliance. ZooltaR pisze: „To nie do końca to, czego oczekiwałem, ale i tak chyba najlepszy symulator ze świata Gwiezdnych Wojen. Trzeba się przyzwyczaić, że to X-Wing dla prywaciarzy, a nie Privateer".

str. 21



BLER



Corsairs. Sir Haszak głosi: „Gra Pirates! udowodniła, że pływanie po morzach pod piracką banderą może być fascynującą zabawą. Buccaneer – że dokładnie ten sam temat można zupełnie położyć. Corsairs zachowuje zdrowy dystans do obu skrajności".

str. 32



RIVA TNT2. Nowa kość NVIDII nie różni się wiele od swej mamusi. PiŁA przedstawia swą opinię: „Choć nie tak szybka jak Voodoo³, TNT2 bardziej mi się spodobała. Dzięki dużej liczbie funkcji 3D oraz świetnej jakości obrazu karta będzie odpowiednia dla nowych gier oferujących wyszukane efekty specjalne".

str. 69

Lands of Lore III. „Trzecia część LoL miała być powrotem do korzeni. Jak to zamierzenie wypadło? Niestety, nie najlepiej". Nasz recenzent ocenia: „Gdyby w LoL III szwankowała tylko grafika, to pół biedy. Gorzej, że gra jest prawie zupełnie pozbawiona elementu w RPG najważniejszego, czyli nastroju".

str. 25

Słodko–gorzki

Od kilku tygodni intensywnie zaprzyjaźniam się z Heroes of Might & Magic III i, jak już wiele razy bywało, rujnuje to moje życie na płaszczyźnie zawodowej, towarzyskiej, szkolnej i każdej innej. Z niepokojem myślę o czekającej mnie w początkach lipca zmianie stanu cywilnego – jeśli do tego czasu nie skończę tej cholernej gry, trzeba będzie tachać PC w podróż poślubną.

W tej sytuacji jest jednak coś szczególnego. Otóż, kiedy się kładę spać po wielogodzinnej rozgrywce, zanim ogarnie mnie sen, który od kilku godzin odpędzałem, nadchodzi ostatnia świadoma myśl. Myśl dość krótka, ale czego oczekiwać od mózgu, który przez wiele godzin dowodził dywizjami halabardników, grupkami rycerzy, hordami łuczników i oddziałami archaniołów?

Można ją ująć w słowa: „strategia rozrywkowa". Jest to określenie, które nasz naczelny strateg hardcore'owy, Jacek Ilczuk, stworzył do opisywania RTS-ów i strategii turowych, w których ma się pod kontrolą mniej niż 10 000 żetonów. Przez jakiś czas określenie to wydawało mi się szowinistyczne. Jednak teraz zrozumiałem wszystko.

HoM&M III uważam za grę do szpiku kości prymitywną, wyzutą z jakiejkolwiek finezji i intelektualnych wyzwań. Rozbudowa zamków, kupowanie armii i wysyłanie ich na nowe podboje oceniam jako zadania co najmniej głupawe. Jeżeli można sobie wyobrazić coś jeszcze głupszego, to będzie to tylko bitwa rozgrywana na pociętej na kilkadziesiąt heksów planszy – w części trzeciej powiększonej i wydłużonej, jak się ekscytują twórcy gry i recenzenci. Doprawdy, Command & Conquer to przy Heroes of Might & Magic III poważna gra strategiczno-taktyczna, dostarczająca generałom wyzwań równie poważnych, co zaplanowanie operacji lądowej w Kosowie.

Piszę o tym nie w celu zohydzenia komukolwiek gry, ani nie w intencji naigrawania się z jej wielbicieli, którzy niechybnie i tak uraczą mnie wyrazami poparcia. Sprawa jest znacznie poważniejsza i jak cierń tkwi w głębi mej duszy. OTÓŻ, JA W HoM&M III GRAM NAMIĘTNIE. Bawi mnie wodzenie po planszy wielkiej armii „spuszczającej oklep" wszystkim napotkanym wrogom. Nic mnie tak nie cieszy, jak rozbudowa zamków, gdy „się mury pną do góry" itd. Otóż to. Dostrzegam wady i... gram jak szalony.

Rzecz sprowadza się do odwiecznego pytania: „czy warto". Czy warto marnować czas na oglądanie kretyńskich seriali komediowych ze śmiechem „z offu"? Czy warto wertować kolorowe tygodniki (nawet te opiniotwórcze) i zamulać sobie mózg błahostkami kreowanymi na wielkie wydarzenia? Czy naprawdę trzeba grać w Heroes of Might & Magic III, kiedy można spędzać miesiące nad Alphą Centauri Sida Meiera? Sam tego dylematu nie rozwikłam.

Myślę jednak, że tworzenie prymitywnej rozrywki też jest sztuką. Tym bardziej że nie ma tu miejsca na stany pośrednie. HoM&M III jest, bez dwóch zdań, w swojej kategorii genialna. Gdyby nie była – byłaby beznadziejna. Nie bardzo dobra czy dobra, tylko właśnie beznadziejna. Dlatego w gruncie rzeczy podziwiam jej twórców – bez wątpienia bowiem są geniuszami.

Myślę więc, że od czasu do czasu można się „poniżyć", grając/czytając/oglądając coś, co nie pozostawi nic wartościowego, tylko napełni zniewalającym poczuciem niezwykłej satysfakcji. Obcowanie z dziełem noszącym stygmat geniuszu jest bowiem wartością samą w sobie.

Alex

Z kraju

IPS CG będzie dystrybutorem skandalizującej gry (tylko dla dorosłych!) Rezerwowe Psy firmy Nekrosoft. Premierę wyznaczono na 15 września. Cena nie została jeszcze podana, ale nie powinna przekroczyć 100 zł.

• • •

Głośna jeszcze przed premierą gra Kingpin figuruje w planach wydawniczych firm **IPS CG** i **CD Projekt**. To rezultat pewnych niejasności w prawach do dystrybucji produktów Virgin (reprezentowany przez IPS CG) i Interplay (partner – CD Projekt) w Polsce. Na mocy umowy między zachodnimi firmami, produkty Interplaya w Europie rozprowadza Virgin.

• • •

Pisma PC Gamer i Gry komputerowe połączyły się – nowe pismo zachowa tytuł **Gry komputerowe**. Wydawnictwo **CGS** poinformowało, że będzie sprawować patronat prasowy nad Mistrzostwami Polski w Grach Komputerowych, które odbędą się na przełomie października i listopada w Poznaniu.

• • •

Radosław Walczyk, były redaktor wielu pism komputerowych, objął stanowisko PR Managera w firmie **Mirage**. Gratulujemy!

• • •

Wydawnictwo **Intermedia** przygotowuje wydanie „Kompendium K5" (24,90 zł), kolejnej części książki Martineza i przyjaciół, w którym znajdzie się ponad 25 szczegółowych poradników do najpopularniejszych ostatnio gier. Nakładem tego wydawnictwa ukażą się także: „Atak z Internetu" (39 zł), książka o hackerskich atakach, napisana przez doświadczonego hackera (rarytas dla administratorów sieci) oraz „Komputerowy elementarz" (12 zł), wprowadzający najmłodszych w świat informatyki. Wszystkie pozycje pojawią się na półkach księgarskich przed 20 czerwca.

• • •

Techland został dystrybutorem firmy Rage w Polsce. Z nowych gier przygotowywanych przez Rage w pierwszej kolejności ukaże się Expandable. Przypomniane zostaną też starsze produkcje, np. znana strzelanina – Incoming.

• • •

Firma **Coda** przygotowuje pełną lokalizację gry Corsairs. Głosu głównej postaci, Korsarzowi, użyczy Krzysztof Kowalewski. Pozostałe role obsadzą aktorzy teatrów warszawskich. Nagrania zostaną przeprowadzone w Paan Film Studio, w którym zrealizowano udźwiękowienie gier Książę i Tchórz oraz Baldur's Gate.

Procenty ze znajomymi

Pisma o grach zasadniczo interesują dwie grupy ludzi: graczy i dystrybutorów gier. Grupy te mają ze sobą niewiele wspólnego – poza zainteresowaniem grami, różni je wszystko. Gracze chcą się dowiedzieć, w co warto zagrać – sprzedawcy chcą sprzedać wszystko, co mają na składzie. Gracze chcą kupić najtaniej – dystrybutorzy sprzedać (względnie) najdrożej. Gracze w swej masie są anonimowi – dystrybutorzy, z racji niewielkiej liczby i częstych kontaktów z prasą, stają się dobrymi znajomymi dziennikarzy.

I tu zaczyna się problem. Redaktorzy pism o grach mają przedstawiać argumenty za i przeciw poszczególnym produktom, co oznacza (a przynajmniej powinno) selekcję. Czy można zrobić świństwo znajomemu, oceniając grę na 60, 50 lub mniej procent (choć w zasadzie i 70% niektórzy uznają za porażkę)?

Okazuje się, że można, więc dystrybutorzy (fakt – nie wszyscy), szukają różnych sposobów, by wywrzeć presję na redaktorów. Oto krótki katalog zawierający mniej i bardziej wyrafinowane chwyty.

1. **„Moja gra jest najlepsza"** – jeśli to zabieg czysto marketingowy, mający zapoznać recenzenta z produktem, trudno mu coś zarzucić, nawet jeśli przybiera postać reklamy porównawczej, prezentującej fakty i liczby. Niekiedy przedstawiciel firmy przekracza jednak ogólnie przyjęte normy, stawiając sprawę na ostrzu noża („jeśli gra B dostała tyle, to moja musi dostać o 20% więcej") i dowodząc, dlaczego gra A jest lepsza od produktów B, C i D oferowanych przez konkurencję. Sprzedawca zapomina, że przy okazji stara się udowodnić recenzentowi jego bezdenną głupotę (bo przecież recenzent sam nie zauważy wad i zalet produktu), a uświadamianie komuś głupoty nie nastraja pozytywnie do uświadamiającego (i jego produktu), nawet gdyby miał świętą rację (wtedy tym bardziej).
2. **„To jest tylko wersja beta"** – chytry zabieg mający rozniecić w recenzencie żądzę zostania pierwszym, który napisze o grze w kraju (a czasem i na świecie, i w galaktyce...). Jeśli złapie haczyk – recenzja musi być pozytywna, bo... przecież to jest wersja beta. Chcesz krytykować, poczekaj na pełną wersję (a wtedy ktoś Cię ubiegnie).
3. **„Możecie przetestować na miejscu"** – wyjątkowo perfidna odmiana poprzedniej metody. Recenzent przez dzień lub dwa testuje grę w biurze dystrybutora (bo kopia jest ściśle tajna, partner zagraniczny zabronił rozpowszechniania itp.) i musi ocenić: dobra, czy zła, a jeśli tak, to dlaczego. Podczas testowania powtarza sobie ciągle: „myśleć, myśleć!", żeby czegoś nie przegapić, i... na samo myślenie nie zostaje mu wiele czasu. Niekiedy jego entuzjazm pobudza do życia pytanie: „No i jak się podoba?" – jako gość musi być uprzejmy. To właśnie dlatego dziennikarze żyją krócej.
4. **„Czy coś słychać w sprawie..."** – ten fortel, hiperaktywność, polega na kontaktowaniu się co dzień z redakcją i dopytywaniu o losy gier oddanych do recenzji (czy już coś wiadomo, jakie pierwsze wrażenie, przymiarki do ocen, kiedy będzie tekst?). Ma to sprawiać wrażenie, że gra jest dla wydawcy priorytetowa i nie wypada „zarżnąć" jej niską oceną (poniżej 80%). Cóż, doświadczony recenzent wie, że niemal każda gra z planu wydawniczego jest dla dystrybutora priorytetowa.
5. **„Chciałbym przeczytać"** – dystrybutor domaga się pokazania mu tekstu przed publikacją, licząc na wprowadzenie w nim zmian, gdyby okazało się, że występują w nim rażące braki i przeinaczenia. Wystawia to recenzenta na ciężką próbę: jeśli gra mu się nie spodobała, a nieopatrznie oddał tekst do przejrzenia, może liczyć na telefony od dystrybutora aż do momentu, kiedy numer zostanie wysłany do drukarni. Kiedy to wreszcie nastąpi, będzie mógł z czystym sumieniem stwierdzić: „już nic się nie da zrobić".
6. **„Wszyscy dali tej grze powyżej 90%"** – odwołanie się do instynktu stadnego ma wywołać u recenzenta tęsknotę za konformistycznym ciepełkiem i w rezultacie wyparcie się własnych poglądów, które mogą, o zgrozo, różnić się od opinii recenzentów z innych pism, często zagranicznych (ciekawe, skąd oni biorą swe poglądy?). Kłopot w tym, że dystrybutorzy przytaczają tylko pozytywne recenzje swoich produktów, a recenzenci, jeśli już konfrontują swe oceny z zagranicznymi pismami, powinni czytać wszystkie. Nawet w przypadku głośnych tytułów rzadko panuje jednomyślność.
7. **„Dałem przecież reklamę"** – argument na naszym rynku



Lara (Nell McAndrew) na dobre zadomowiła się w kulturze masowej. Tym razem bierze udział w kampanii energetycznego napoju Lucozade. Tymczasem na targach E^3 w Los Angeles przedstawione zostało nowe wcielenie Lary – 24-letnia modelka, Lara Weller (85–60–85).

ważki, tym silniejszy, że coraz rzadszy. Recenzent jednak nie jest akwizytorem reklam i nie wie, jakie trafią do numeru razem z jego recenzją. Inna sprawa, że dystrybutor, wiedząc iż reklamowany przez niego produkt uzyskał niską ocenę, mógłby reklamę wycofać lub wymienić na inną.

8. **„Czy nie dałoby się podnieść do 80%?"** – chwyt wyjątkowo prymitywny (a jednak się zdarza!), stosowany najczęściej, gdy dystrybutorowi zbraknie argumentów. Przypomina pytanie zadawane policjantowi przez kierowcę złapanego na wykroczeniu: „Czy nie dałoby się tego jakoś załatwić?". Wyższość moralna dystrybutora objawia się w tym, że kierowca zadaje to pytanie, szeleszcząc argumentami :-).
9. **„Chciałbym, aby grę recenzował redaktor X"** – dystrybutorowi wydaje się, że redaktor X lubi go bardziej niż redaktor Y. Zapomina przy tym, że redaktor X (tak jak każdy) musi się pod tekstem podpisać i... będzie dostawał „dowody wdzięczności" od czytelników wpuszczonych w maliny przez jego życzliwą recenzję. Nie mówiąc już o utracie wiarygodności X jako recenzenta.
10. **„Może nie puszczajcie tej recenzji"** – to zdanie dystrybutora pogodzonego z losem, który wie, że jego produkt to knot, domyśla się, że recenzent też wie i nie chce, by dowiedział się klient. Istnieje także odmiana antycypacyjna tego zachowania, ujawniająca się podczas oddawania gry do recenzji: „Jeśli uznacie, że to jest złe, nie piszcie o tym". Ostatnią odmianą tej metody jest stwierdzenie dystrybutora, żeby produktu nie brać, bo kiepski (sprzedaje, bo musi – na mocy umowy z zachodnim partnerem). Postępowanie, choć godne podziwu za rzadko spotykany realizm, nie wydaje się najuczciwsze.
11. **„Zobaczcie, co to warte"** – działanie z cyklu „jesteś lekarzem, przeprowadź na sobie operację". Kopia gry trafia do prasy, która ma się wypowiedzieć, czy warto wprowadzić ją do sprzedaży. Jeśli prasa stwierdzi, że tak, dystrybutor ma zapewnione przychylne recenzje (choć nadal ryzykuje pieniędzmi). Jeśli skrytykuje – produktu nie ma na rynku, nie ma sprawy.

Do tych zachowań obronnych dochodzą jeszcze komentarze post factum, oceniające stan psychiczny, percepcję, smak i gust recenzenta. Czasem przejawiają się w formie delikatnego żartu: „A może będziemy wam dawali gry później niż konkurencji?" Nie należy jednak potępiać dystrybutorów, walczą o swój byt na marnym rynku i żyją z tego, co sprzedadzą.

A czy prasa ulega ich sugestiom? Wystarczy przyjrzeć się średniej ocen w polskiej prasie. Niektórym pismom skala już się skończyła. I choć czasem dochodzi do scysji z dystrybutorami, wygląda na to, że niewielu dziennikarzy lubi sprawiać przykrość znajomym...

Sir Haszak

Infosystem '99

Od 13 do 16 kwietnia odbywały się w Poznaniu targi Infosystem. Oferta w wydzielonym pawilonie multimedialnym prezentowała się dość ubogo, a firm sprzedających gry nie było. Dystrybutorzy stwierdzili, że obecność w Poznaniu jest zbyt kosztowna, a korzyści – znikome. Jedyną firmą handlującą grami PC był Techland, prezentujący beta wersję swojej strategii, Exterminacja, oraz produkt Rage'a – Expandable. Pojedyncze gry można było znaleźć na innych stoiskach. Znacznie bogatsza była oferta sprzedawców sprzętu: Multi–Styk prezentował m.in. prototypy następców joysticka 3D Cyclone i game pada Moray firmy Interact, Lanser miał całą gamę produktów firmy Saitek, Acco pokazywało joysticki Gravisa. Tradycyjnie najwięcej firm oferowało programy multimedialne, w większości przeznaczone dla dzieci.

Firma L.K. Avalon zaczyna aktywnie działać jako dystrybutor. Wkrótce ukażą się wyścigi samochodowe 3D Madtrax (69,90 zł), strzelanina Przeklęta ziemia (39,90 zł) oraz kontynuacja znanej platformówki – Jazz Jackrabbit 2 (49,90 zł). Na lipiec L.K. Avalon zapowiada dwie w pełni zlokalizowane gry: action adventure Tunguska (89,90 zł) i przygodówkę Liath (89,90 zł).

STRATEGIE

Warlords Battlecry

Dla wszystkich wielbicieli strategii Warlords mam radosną wiadomość. Warlords Battlecry (tytuł roboczy) nie będzie tylko czwartą częścią serii, ale



ma należeć do gatunku RTS! Nie oznacza to jednak, że zmieni się jej klimat – znajdziemy w niej mnóstwo znajomych elementów i opcji. Do wyboru będzie 9 różnych ras, ponad 15 klas bohaterów oraz możliwość zmiany warunków zwycięstwa. Kampania składać się ma z sześciu części. Grać będzie można zarówno po stronie sił Dobra, jak i Zła.

Ze scenariusza na scenariusz nasi bohaterowie zachowują swoje charakterystyki oraz armie (to nowość). System magii udostępni ponad 80 czarów podzielonych na 8 sfer. W odróżnieniu od innych RTS-ów, w Warlords Battlecry zasoby będą gromadzone w sposób automatyczny, co pozwoli graczowi całkowicie skoncentrować się na walce. Najbardziej rzuca się w oczy piękna, kolorowa grafika, utrzymana w podobnym stylu co w Heroes of Might & Magic III. Termin: jesień 1999. Producent: SSG i Red Orb.

(frogger)



Conquest: Frontier Wars

Gra została opracowana przez Erina Robertsa oraz programistów z Digital Anvil. Frontier Wars to strategia czasu rzeczywistego, rozgrywająca się w przestrzeni kosmicznej. Roberts nie ukrywa, że zainspirowały go wydarzenia II wojny światowej, a konkretnie – wojna na Pacyfiku. Owa fascynacja ma się głównie objawiać wyglądem i parametrami jednostek (olbrzymie pancerniki, dropshipy wysyłające do walki chmary myśliwców, niszczyciele). Klimatem FW przypominać ma więc wiekową planszówkę Star Fleet Battles.

Grafikę wykonano z wielką dbałością o szczegóły. Trzeba przyznać, że jest na co popatrzeć – salwy gigantycznych statków, wybuchy, manewry. Trafiony statek pali się, często przełamuje się na pół jak Titanic, czasami powoli zaczyna opadać na pobliską planetę. Słowem, piękny spektakl. To znakomity dodatek do, było nie było, gry strategicznej. We Frontier Wars, jak przystało na



RTS, będzie trzeba wydobywać surowce z planetoid i innych drobnych ciał niebieskich. Cechą szczególną gry będą natomiast rozmiary plansz: jak stwierdził Roberts, starał się oddać ogrom wszechświata. Termin: koniec 1999. Producent: Digital Anvil. (frogger)

Legend of the BladeMaster

Gra stworzona przez programistów, którzy kiedyś odeszli z LucasArts i założyli firmę Ronin Entertainment. Legend of the BladeMaster to połączenie RPG z Action Adventure. Gra wykorzystuje zaawansowany engine 3D – postacie składają się z 300–500 wielokątów. Akcja rozgrywa się w fikcyjnym królestwie, które popada w straszliwe tarapaty. Otóż zastępy smoków, które dotąd strzegły granic, zostały przekupione i opuściły królestwo. Korzystając z braku strażników, różne plugawe stwory zaczynają masami napływać i zatruwać życie mieszkańcom krainy.

Bohater gry, Erik Valdemar, ma za zadanie uratować królestwo przed chaosem i wojną domową. Podczas rozgrywki przyłącza się do niego jeszcze dwoje innych śmiałków. Pod względem klimatu Legend of the BladeMaster plasuje się pośrodku, między Final Fantasy VII a klasycznym RPG. Na uwagę zasługuje precyzja wykonania grafiki. Fabuła nie jest może wyszukana, ale przypuszczam, że się obroni. Termin: jesień 1999. Producent: Ronin Entertainment. (frogger)



Professional Bull Riding

Co jakiś czas mamy okazję na jednym z kanałów sportowych obserwować efektowne transmisje z rodeo. Czy zastanawiałeś się kiedyś, co odczuwasz spore szanse na sukces. Tym bardziej, że jest to chyba pierwszy „symulator" rodeo. PBR umożliwiać ma zarówno pojedyncze przejażdżki, jak i granie



jesz, siedząc na tonowym byku, który myśli tylko o tym, by zrzucić Cię z grzbietu i rozdeptać na miazgę? Z pewnością to silne przeżycie. Teraz, dzięki firmie Sierra, w domowym zaciszu spróbujemy sił w tym nietypowym sporcie.

Professional Bull Riding prezentuje się naprawdę znakomicie. Nie wiadomo na razie, jakiej jakości jest animacja, ale jeżeli byk porusza się tak dobrze, jak sugeruje jego wygląd, to gra ma w trybie „campaign", czyli prowadzenie danego kowboja przez jeden lub kilka sezonów. Kolejna atrakcja, to możliwość połączenia joysticka z force feedbackiem. Co ciekawsze, PBR pozwala również sterować... bykiem. Podczas sezonu zarówno kowboj, jak i byk otrzymują punkty, które można wydać na poprawę umiejętności i skuteczności! Szykuje się nietypowa i interesująca gra. Termin: sierpień 1999. Producent: Sierra. (frogger)

SYMULATORY

Dawn of Aces v.1.3

Uwaga! Na serwerze I-Magic (www.imagiconline.com) znajduje się od niedawna nowa wersja Dawn of Aces. To, co dobre, dopracowany model lotu i doskonała grafika wspomagana przez akceleratory 3D, nie zostało zmienione. A co poza tym? Grafika jest jeszcze doskonalsza. Mamy też kilka nowych samolotów. Są to SE 5a, D VII oraz nareszcie Spad XIII dla miłośników „energy fight". Autorzy zapewniają, że maszyn będzie jeszcze więcej (WarBirds w ciągu 2 lat doczekał się 55 samolotów).



W grze istniała możliwość podwieszania bomb pod skrzydłami, kontrolowania ilości zatankowanego paliwa oraz załadowania amunicji zapalającej (jeśli ktoś chciał zapolować na... balony). A teraz absolutne nowości: podczas lotu dwumiejscowym samolotem, z oddzielnym graczem na stanowisku strzelca/obserwatora, można wskazywać cele dla własnej artylerii! Oznacza to, że jedna maszyna potrafi sprowadzić na lotnisko przeciwnika nawałę ognia. Jak ułatwi to przejęcie obiektu, nikomu nie muszę chyba tłumaczyć. Pojawił się drugi rodzaj lotnisk: lotniska sterowców. Po raz pierwszy w historii symulacji gracz zasiądzie w sterowcu, a konkretnie – Zeppelinie LZ30. Na pokładzie tego olbrzyma znajdzie się miejsce dla sześciu strzelców oraz pokaźnego ładunku bomb. Termin: już jest. Producent: I-Magic Online. (TopGun)

B-17 Flying Fortress II

Po wydaniu Falcona 4.0 MicroProse wzięła się ostro do pracy. Znamy już pierwsze zapowiedzi nowych symulatorów firmy, będzie to m.in. druga



część B-17, hitu sprzed blisko dekady :-) Znów zasiądziemy za sterami najsłynniejszego bombowca II wojny światowej, na dodatek możemy wybrać obsługę jednego z 10 stanowisk. Aby nie było nudno, firma zapowiada realistyczną nawigację dla całego ugrupowania bombowców, konieczność wizualnej lokalizacji celów (trzeba będzie dolecieć nad Zagłębie Ruhry, wypatrzyć fabrykę, porównać ze zdjęciem i dopiero spuszczać bomby!). Gracz, jako tylny strzelec, będzie chronić swoją maszynę przed zakusami wrażych myśliwców.

Zwolenników szybkiej akcji ucieszy możliwość konfrontacji ze słynnymi bombowcami – w FW-190, Messerschmittach 109 i 110, a także odrzutowym Me-262! Dostępne będą też P-38, P-47, P-51 i Spitfire Mk IX jako osłona Latających Fortec. Oczywiście, gra ma oferować superrealistyczny model lotu dla każdej maszyny, niebywale dokładnie odwzorowane samoloty, zgodność z prawdą historyczną (kampania składa się z 25 misji opartych na autentycznych wydarzeniach!). Jeśli dodać możliwość latania w sieci – szykuje się prawdziwy HIT. Termin: Gwiazdka '99. (Yennefer)

Deep Space 9: The Fallen



Kolejna gra w świecie Star Treka, w dodatku kolejna – wykorzystująca engine Unreala, tylko tym razem jest to TPP. The Fallen przedstawia niewielką część zdarzeń z serii Star Trek: Deep Space Nine. Do wyboru mamy trzy postacie występujące w serialu: Sisco, Worfa i Kirę. Od naszej decyzji zależy dalszy przebieg gry. The Fallen składa się z 12 rozbudowanych misji, koncentrujących się na zdobyciu trzech Czerwonych Sfer. Nie jest to zręcznościówka, raczej Action Adventure – z pewnością znajdą się w niej miejsca, w których trzeba będzie ruszyć głową, a nie tylko... bronią. Fani Star Treka mają niewątpliwie szczęście – chyba żaden inny serial czy film nie doczekał się aż tylu komputerowych wersji. Termin: jesień 1999. Producent: The Collective. (frogger)

Klingon Academy



Symulator kosmiczny w realiach osławionego Star Treka. Latać będziemy dla Klingonów, co wiąże się z nieco dokładniejszym poznaniem ich systemu wartości oraz zachowania. Informacji tych udzieli nam sam Chang (Christopher Plummer). Jako młody kadet musisz się najpierw wykazać zdolnościami bojowymi w kilku misjach symulowanych. Gdy już przebrniesz przez szkolenie, przyjdzie czas na prawdziwe starcia.

Chyba najmocniejszym punktem KA jest niesamowity engine 3D: to przepięknie wykonane kadłuby, wspaniała sceneria, no i, oczywiście, efektowne wybuchy. W stosunku do poprzednich symulatorów trekowych zmieniono system sterowania statkiem. Klingon Academy oferuje ponad 20 typów statków, zaś kampania składać się ma z 25 misji. Termin: koniec 1999. Producent: Interplay. (frogger)

Star Wars Episode 1 – Racer

Oto druga z gier przygotowywanych przez LucasArts w związku z rychłą premierą nowych odcinków „Gwiezdnych Wojen". Racer to specjalny pojazd służący przede wszystkim do zapierających dech w piersi wyścigów (urywki takiego szaleńczego lotu mieliśmy okazję podziwiać w trailerze udostępnionym jakiś czas temu przez LucasArts). Wyścigi odbywają się na Tatooine, a gospodarzem „igrzysk" jest sam Jabba the Hut. Naszym (ludzkim) zawodnikiem jest młody Anakin Skywalker, zaś jego przeciwnicy to kilkunastu ufoludków różnej maści. Każdy zawodnik jeździ trochę innym wehikułem. System rozgrywek przypomina inne gry tego typu – po każdym wyścigu można dokupić trochę sprzętu do swojej maszyny lub pozmieniać jej parametry.



Racer w zależności od wyposażenia rozpędza się do ok. 600–800 mil/h – czuje się to, szybując nad pustyniami Tatooine. Opracowany na potrzeby gry engine jest znakomity. W miarę postępów w grze możesz wybierać coraz więcej różnego rodzaju ekwipunku oraz latać jako jeden z kilku pilotów. Później będzie również okazja pościgać się na innych planetach. Zapowiada się efektowna, żywiołowa i interesująca gra. Termin: jesień 1999. Producent: LucasArts.

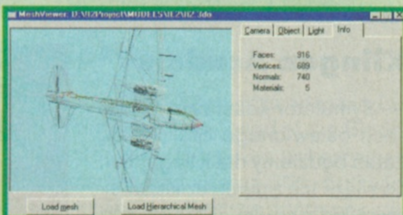
(frogger)

Ił-2 Szturmovik

Jedna z legend radzieckiego lotnictwa, Ił-2M3 już niedługo wpadnie w nasze spocone od ściskania joyów łapska. Gra ma trafić na rynek jesienią tego roku. Polatamy w maszynach, które niemieccy żołnierze nazywali „Schwarzer Tod" albo „Zement Flugzeug" (czyli „Czciorna-ja Smiert'" i „Cementowyj Samaliot" ;-).

Do wyboru w trybie single: Ił-2 jedno- i dwumiejscowy, Ił-2M, Ił-2M3, Ił-2I (sporo jeszcze może się zmienić, autorzy nie ujawnili zbyt wielu szczegółów). Gdy z tymi szturmowcami uda się podbić świat, Maddox Games planuje wydać dodatki – z nowymi kampaniami oraz maszynami – specjalnie do walki w Internecie. W tym trybie będziemy pluć ogniem z Ił-10, Ła-3, Ła-5, Ła-7, MiG-3, I-16, Jak-1, Jak-3, Jak-9, Messerschmitta 109 w kilku odmianach, FockeWulfów 190, Ju-87D, Macchi C.200, Regiane Re.2000... Chyba wystarczy, aby podnieść poziom adrenaliny? A to pewnie nie wszystko, wszak popyt nakręca podaż.

Model lotu uwzględnia około 40 parametrów maszyny, z których każdy opisany jest kilkoma odrębnymi funkcjami matematycznymi – jeden ruch joyem będzie więc zmieniał prawie 500 współczynników. Na przykład wiatr i turbulencje mają być na porządku dziennym!



Tak wygląda zastosowany w grze model samolotu.

Autorzy, a wśród nich są absolwenci Moskiewskiego Instytutu Lotnictwa, wysłuchali relacji żyjących weteranów II wojny, przekopali się przez grube tomiska z lat 1941–1945 z opisem ówczesnych walk – poziom kompetencji jak widać bardzo wysoki.

Gra będzie się składać z siedmiu kampanii i 40 różnych pojedynczych misji. Teatr wojny jest już przygotowany i obejmuje teren 90 tys. km^2 (inny dla każdej kampanii!), z górkami, polami, drogami, zagrodami, rzekami, krowami i czołgami nazistów. Będziemy się bić o Smoleńsk, o każdą piędź ziemi w Stalingradzie. Pokrążymy nad jeziorem Balaton, popodziwiamy góry Krymu i tak aż do Berlina.

Sztuczna Inteligencja nie będzie oszukiwała (jak w WWII Fighters), obowiązują ją te same reguły, co gracza latającego tą samą maszyną. Piloci mają być bardziej inteligentni niż czołgiści, którzy głównie będą się naparzać z załogą innego czołgu, jeśli tylko ten przeszkodzi im w zaplanowanym zniszczeniu budynków. Obsługa działek plot ogranicza się do strzelania do nas (mnie wystarczy :-).

Efekty wizualne Was oszołomią – akceleratory konieczne, ale za to wszystko, co tylko się da (wybuchy, dymy), będzie trójwymiarowe, cieniowane, z odblaskami zachodzącego słońca na owiewce itp. Dźwięk ma być tworzony również z wykorzystaniem technologii 3D. Na dodatek każda nacja nadawać będzie w rodzimym języku! A w multiplayer czeka nas komunikacja voice-over-net, jako integralny element gry... Nie mogę się doczekać, podobnie jak cały symulatorowy światek!

Wszystko radzieckie aż do bólu. Może dla tej gry porzucę Suchoja?

Termin wydania: jesień. Producent: Maddox. Dystrybutor: jeszcze nie znany.

Yennefer





ATI RAGE 128 IS BORN!
Do 32 MB pamięci graficznej

128-bitowa akceleracja grafiki 2D i 3D

- Procesor graficzny ATI RAGE 128 GL
  - do 32 MB wbudowanej pamięci
  - AGP 2X
  - Rendering Superskalarny
  - Architektura Twin Cache
  - Single Pass Multi - Texturing (ulepszone przetwarzanie tekstur)
- pełne wykorzystanie OpenGL ICD/Quake Engine i DirectX 6.0
- zintegrowany sprzętowy dekoder MPEG-2 do odtwarzania filmów DVD

DYSTRYBUTORZY:	
AB S.A.	(071) 32 40 500
ABC Data CHS	(022) 676 09 00
Karma	(022) 618 09 83
Optimus	(018) 444 05 00
Veracomp	(012) 429 14 00

RAGE FURY 16 MB

Potężne narzędzie graficzne do biura lub domu
- **16 MB**
- złącze VIP do urządzeń multimedialnych
- DVD Player Software
- Płyta CD z fragmentami filmów DVD
- RAGE Dawning Demo - program demonstracyjny 3D

wersje bulk* i pudełkowa

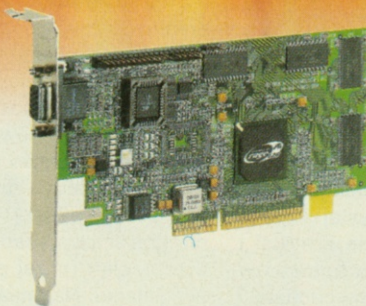


* Program DVD Player jest opcjonalny w przypadku wersji bulk

RAGE FURY 32 MB

Najwyższe osiągi w grafice. Dla profesjonalistów!
- **32 MB**
- złącze VIP do urządzeń multimedialnych

wersja bulk*



RAGE FURY 32 MB TV-Out

Produkt najwyższej klasy dla najbardziej wybrednych graczy!
- **32 MB**
- Wyjście TV
- ATI Multimedia Connector - złącze do Tunera ATI TV
- DVD Player Software
- Płyta CD z fragmentami filmów DVD
- RAGE Dawning Demo - program demonstracyjny 3D





wersje bulk* i pudełkowa





The New Breed of Speed.



Might and Magic VII

For Blood and Honor

Miłośnicy serii Might & Magic tak długo czekali na szóstą część gry, że rok oczekiwania na M&M VII wyda im się zapewne chwilką. Zwłaszcza że pojawiła się właśnie gra Heroes of Might & Magic III. Choć należy do gatunku strategii turowych, wspominam o niej nie bez powodu. Akcja M&M VII nie jest bowiem kontynuacją wydarzeń z 6. części gry, lecz właśnie z HoM&M III.



W Heroes III piękna królowa Katarzyna pokonała złe siły i przywróciła spokój w Erathii, wyzwalając ją od nekromantów w wojnie nazwanej Restoration War. Nie nastała jednak era pokoju i szczęścia. Zwycięstwo królowej nie zakończyło konfliktów. Elfy i ludzie zaczęli rościć sobie prawa do niewielkiej krainy zwanej Harmondale, leżącej między dwoma państwami. Lord Markham – pan Harmondale – nie zamierzał rządzić krajem, który miał stać się polem bitwy dwóch potęg. Władzę nad nim przekazał więc... prowadzonym przez gracza bohaterom.

W pierwszej części gry herosi będą musieli poradzić sobie z nowym, kłopotliwym tytułem, później ich zadaniem stanie się rozwikłanie sieci intryg i odkrycie, kto stoi za wszystkimi konfliktami. Gracz nie odwiedzi miejsc znanych mu z M&M VI, gdyż akcja gry toczyć się będzie na innym kontynencie, natomiast niektóre nazwy rozpoznają ci, którzy grali w HoM&M III.

Kraina będzie trochę większa niż w M&M VI, natomiast poszczególne lokacje uległy zmniejszeniu i dzieli je krótszy dystans. Rzadziej będziemy poruszać się po otwartych terenach, na dodatek mniej „naszpikowanych" potworami.



Ostateczna wersja gry ma wykorzystywać akceleratory 3D, jednak na udostępnionych przez producenta screenach nie widać tych efektów.

W Might & Magic VII nie zmieni się wiele w warstwie merytorycznej programu: nadal mamy do czynienia z RPG w czystej postaci, nadal gracz będzie kreował i prowadził czwórkę bohaterów określonych kilkoma cechami i posiadających kilkanaście umiejętności, będzie zwiedzał zarówno liczne lochy, podziemia i labirynty, jak i otwarte przestrzenie. Nadal zachowa ogromną swobodę i sam zadecyduje, w jakiej kolejności chce poznawać świat. Nadal będzie zyskiwać punkty doświadczenia i osiągać nowe poziomy zaawansowania oraz rozwijać umiejętności.

Nastąpią też liczne zmiany, które, nie naruszając ducha serii, prawdopodobnie znacznie uatrakcyjnią zabawę. Przede wszystkim gra nie będzie już rasistowska :-), bohaterów będziemy wybierać spośród czterech ras: ludzi, krasnoludów, elfów oraz... goblinów. Każda rasa ma swoje wady i zalety. Ludzie to przeciętny gatunek: nie mają specjalnych słabości ani też nie są nadzwyczajnie uzdolnieni w żadnej dziedzinie. Elfy dysponują ogromnymi możliwościami intelektualnymi, poza tym są zręczne i dokładne, ale ich pięta achillesowa to kiepska siła oraz mała wytrzymałość. Krasnoludy – rasa osobników silnych, wytrzymałych, ale nie grzeszących nadzwyczajną mądrością i raczej powolnych w działaniu. Natomiast gobliny są doskonałymi wojownikami, imponującymi siłą i szybkością, ale o słabym intelekcie.

Wprowadzenie nowych ras to nie jest jedyna zmiana dotycząca wyboru bohaterów. W M&M VII spotkamy również trzy nowe profesje. Są to: Mnich z niezwykłymi uzdolnieniami do walki wręcz, potrafiący korzystać z kapłańskiej magii; Ranger – wojownik posługujący się zaklęciami kapłańskimi, a także czarodziejskimi (ale nie może poznać czarów Światła i Ciemności); oraz Złodziej – specjalista od rozbrajania pułapek i kradzieży, w ograniczonym stopniu stosuje magię czarodziejską (z podobnym ograniczeniem jak Ranger). Jednak najbardziej wszechstronną postacią wydaje się znany już z M&M VI Łucznik, którego ulubioną bronią są łuki i kusze. Potrafi teraz korzystać nie tylko z podstawowej czarodziejskiej magii żywiołów, ale też z magii Światła oraz Ciemności – pod warunkiem, że osiągnie odpowiednio wysoki poziom doświadczenia.



Szkic do gry.

W systemie magicznym autorzy zachowali podział na magię czterech żywiołów (Ogień, Woda, Ziemia, Powietrze) oraz magię Światła i Ciemności, ale zrezygnowali z części zaklęć, które okazały się bezwartościowe i nie były przez graczy stosowane. Pojawiło się natomiast kilka nowych czarów. Oto ich lista: Fire Aura – broń potraktowana tym czarem zadaje dodatkowe obrażenia; Invisibility – potwory nie dostrzegają bohaterów, dopóki nie zostaną przez nich zaatakowane; Fire Spike –

pułapka, którą można zastawić na wrogów; Regeneration – stopniowe odzyskiwanie zdrowia; Detect Life – pokazuje liczbę punktów życia kreatur; Telepathy – pokazuje, czy wróg posiada złoto lub przedmioty; Berserk – zmusza kreaturę, by atakowała najbliżej stojącą postać, nawet swego sojusznika; Summon Elemental – przyzywa magicznego przyjaciela, który walczy po stronie bohaterów; Vampiric Weapon – zadaje potworowi obrażenia i przekazuje punkty życia herosowi; Pain Reflection – kiedy wróg zadaje cios, otrzymuje tyle samo obrażeń; Sacrifice – poświęcenie NPC-a w zamian za maksymalną liczbę punktów czarów i życia, ubocznym skutkiem działania tego zaklęcia jest spadek popularności drużyny; Souldrinker – zabiera punkty życia wszystkim widocznym wrogom i przekazuje je herosom.

Ponieważ w grze postanowiono podkreślić różnice między Dobrem i Złem, czarodziej nie będzie już mógł podążać jednocześnie ścieżką Światła i Ciemności, ale musi wybrać jeden z tych kanonów magii. Podobnie będzie z drogą życiową – Rycerz, który stał się Kawalerem, może wybrać następnie profesję dobrego Championa lub złego Czarnego Rycerza.

W M&M VI bohaterowie mogli zyskiwać trzy stopnie wtajemniczenia w każdej umiejętności, w M&M VII – cztery, a najbardziej doświadczeni z podróżników osiągną poziom Grand Master. Pojawią się też nowe umiejętności, na przykład Alchemy, Armsmaster czy Stealing. Będą nowe artefakty, nowy system przyrządzania magicznych mikstur, więcej zleceń, więcej gatunków potworów, w tym sporo tych, które znamy z HoM&M III.

W walce turowej bohaterowie zyskają możliwość poruszania się do przodu i do tyłu, a gracz będzie dowolnie definiować klawiaturę – obu opcji nie było w części poprzedniej. Potwory wykażą się nowymi umiejętnościami. Na przykład będą mogły rzucać czary uzdrawiające, przyzywać posiłki oraz korzystać z przedmiotów magicznych. Wreszcie nabiorą znaczenia ofensywne czary kapłańskie, gdyż niektórzy wrogowie będą odporni na magię żywiołów, a trafią się i tacy, na których nie podziałają czary Światła i Ciemności.

Bohaterowie rzadziej spotkają się z agresją, zachowanie obcych istot będzie zależało od zachowania drużyny. Jeśli drużyna zechce na przykład splądrować skarbiec elfów, nie może się spodziewać niczego dobrego, jeśli jednak nie sprowokuje gospodarzy, spotka się z przychylnym przyjęciem.

M&M VII ma być przyjazna dla użytkownika. Gracze niedoświadczeni będą mogli skorzystać z pomocy pierwszego napotkanego NPC-a, który zostanie ich przewodnikiem po świecie gry i opowie, jak poruszać się, handlować, walczyć, trenować, korzystać z czarów czy pomocy gildii. Gracze doświadczeni będą oczywiście mogli zrezygnować z tych usług i wybrać towarzystwo NPC-ów, których uznają za bardziej przydatnych. Tak jak poprzednio, będzie można korzystać z pomocy dwóch niezależnych bohaterów jednocześnie.



„Co ci przypomina, co ci przypomina widok znajomy ten?". Nawiązania do Heroes of Might & Magic III widać w M&M VII bardzo wyraźnie.





Might & Magic VII w przeciwieństwie do swej poprzedniczki będzie wykorzystywać akceleratory 3D, gdyż brak tej możliwości był jednym z głównych zarzutów wobec M&M VI. Między innymi dzięki akceleracji sprzętowej dużo bardziej widowiskowe będą efekty rzucania zaklęć. Autorzy nie zaplanowali natomiast wprowadzenia trybu gry wieloosobowej.

M&M VII będzie wymagać komputera z procesorem P200 i 64 MB RAM. Jak informuje jeden z szefów projektu, Paul Rattner, w tej chwili prowadzone są przygotowania do rozpoczęcia prac nad ósmą częścią gry. Czy seria Might & Magic prześcignie cykle Ultima i Wizardry?

Termin: II/III kwartał 1999.
Producent: 3DO/New World Computing.
Dystrybutor: Mirage.

Jacek Piekara

Przewodnik Czytelnika

Nasza skala ocen:
0 – 29% – zbrodnia
30 – 39% – zła
40 – 49% – mierna
50 – 59% – przeciętna
60 – 69% – dobra
70 – 79% – b. dobra
80 – 89% – znakomita
90 – 99% – genialna
100% – tej oceny już nigdy nie przyznamy

Szczególnie wyróżniające się gry honorujemy dodatkowymi tytułami:



Gra miesiąca – najlepsza gra numeru



Wyróżnienie – jedno do trzech w miesiącu

W recenzji szacujemy wartość gry, więc ocena NIE ZALEŻY od ceny. Inaczej jest w dziale „Perły z lamusa", w którym przedstawiamy gry budżetowe i oceniamy konkretną rynkową ofertę (a więc wypadkową: jakość–cena). Recenzujemy tylko finalne wersje gier, a jeśli dysponujemy wersją alfa czy wczesną beta, poświęcamy jej tekst z cyklu „Grałem w...". Ocena w takim tekście (pierwsze wrażenie) odzwierciedla, jak bardzo autor oczekuje pełnej wersji. Wyraża to liczba na ściance kostki do gry (od 1 do 6 :-).

Mortyr

W końcu Mortyr pojawił się w Gamblerze. Dlaczego tak późno? Dlatego, że – w przeciwieństwie do naszej szanownej konkurencji – nie będę pisał recenzji z testowania przez dwie godziny wersji beta. Najśmieszniejsze, że w pogoni za aktualnością moi wybitni koledzy opublikowali już swoje teksty, a gry jak nie było, tak nie ma. To znaczy – teraz już jest, jest więc i recenzja. Od razu zastrzegam się, że nie znajdziecie tu żadnych porównań z innymi polskimi FPS-ami (Target i Pył). Po prostu nie ma czego porównywać – to zupełnie inna klasa. Mortyra można porównywać tylko z produkcjami zachodnimi.

Gra wygląda oszałamiająco. Aż się nie chce wierzyć, że polscy programiści stworzyli tak doskonały engine do FPP. A jednak. Zdania, że w niewielkim tylko stopniu ustępuje dotąd nie zagrożonemu Unrealowi, nie są przesadzone. Co więcej – w niektórych miejscach Unreal ustępuje POLSKIEJ grze (nie we wszystkim, ale jednak).

Bajeczka dla grzecznych dzieci

Intryga – hmm... Sebastian Mortyr, zamieszkały w przyszłości, przenosi się w przeszłość (konkretnie do roku 1944), gdzie nasi dobrzy znajomi naziści wybudowali maszynę czasu. Zamierzają użyć jej, aby przenieść się w rok 2093 (okres, w którym żyje Seba), załatwić sobie jakąś broń masowego rażenia, np. bombę jądrową, i dzięki niej wygrać wojnę. (Szkoda że wszystko dzieje się już po inwazji w Normandii, inaczej wystarczyłoby przeczytać podręcznik do historii). Tak więc Mortyr przybywa do ponurego zamku okupowanego przez hordy faszystowskich świń i zaczyna robić z nimi porządek.

Jak się łatwo domyślić, skoro jest maszyna czasu, to na pewno można z niej skorzystać. Mortyr, gdy przemierzy niemieckie bazy wszelkiego rodzaju, trafi w końcu w przyszłość, która na skutek manipulacji Niemców



trochę się zmieniła. Będzie musiał naprawić błędy, rozstrzeliwując kolejne hordy faszystów z karabinku laserowego.

Zbyt szybko ku przyszłości

Pierwsza część gry wygląda wspaniale. PIĘKNIE wykonane

poziomy, niesamowity klimat, doskonałe oświetlenie, deszcz, śnieg, mgła, psy i SS-mani – Wolfenstein deluxe do kwadratu. Niektóre poziomy, np. słynna stacja kolejowa, baza okrętów podwodnych i zamek, zachwycają.

Z drugiej strony – wszystkie poziomy są małe. Bardzo szybko okazuje się, że już dotarliśmy do maszyny czasu i pora zmienić klimat. Wtedy przestaje być tak fajnie. Na prośbę Amerykanów (Mortyr jest przewidziany głównie na ich rynek) dodano etapy z przyszłości, w zupełnie innej konwencji niż to było zaplanowane.

Prawie rok temu w dziale Nowości pisałem o Mortyrze. Zgodnie z informacjami, którymi wtedy dysponowałem, część futurystyczna miała się rozgrywać w przerobionym zamku, który już poznaliśmy z roku 1944. Niestety, biegamy po ulicach jakiegoś miasta, po gigantycznym latającym statku, po bazie kosmicznej itd. Przemierzamy niebieskie, zielone i czerwone korytarze, na końcu których czeka kilku kolejnych przeciwników. Poziomy są nudne, nie ma takich graficznych fajerwerków jak na początku, nic nas nie zaskakuje, a znaleziona broń albo wygląda idiotycznie, albo ma niewielką skuteczność.

Powitanie z bronią

Jak pewnie wiecie, w grach FPP (a zwłaszcza w FPS) bardzo wielką wagę przywiązuję do broni. Jeżeli autorzy nie stworzyli dobrego uzbrojenia, to i grywalność jest znacznie mniejsza. Uzbrojeniu w Mortyrze nie można wiele zarzucić, ale nie jest doskonałe. Oczywiście na początku (1944) dysponujemy normalnym arsenałem Wehrmachtu. Znajdzie się w nim Parabellum, strzelba Mauser, MG-40 (czyli słynny Schmeisser), czy też MG-42 – ciężki karabin maszynowy, o którego mocy przekonali się wszyscy grający w Close Combat. Jest też Panzerfaust, granaty i doskonale wykonany miotacz ognia.

Kiedy przeniesiemy się w przyszłość, uzbrojenie wzbogaca się o automatyczny pistolet laserowy, karabinek szturmowy (jak kałach z tłumikiem), beznadziejnie wyglądająca maszynka do kontrolowania umysłów, pistolet plazmowy strzelający pociskami odbijającymi się od ścian oraz ciężki karabin Gehenna, czyli największa giwera w grze – odgłos strzału aż „rozkłada". Jak CKM może wydawać dźwięk będący skrzyżowaniem odgłosu maszyny do szycia i grzechotki dla dziecka?

Ucho cierpi

Udźwiękowienie to najsłabsza strona gry. Sample czasem zanikają (nie słyszymy odgłosów własnych wystrzałów), są niewyraźne i nie najlepiej dobrane (casus Gehenny). W intro gry (w moim prywatnym odczuciu, bardzo słabym) trudno cokolwiek zrozumieć, zwłaszcza że jakiś głos mówi po angielsku z podejrzanie polskim akcentem. Brakuje większej liczby odgłosów środowiska. Szkoda – przecież cykl produkcyjny trwał prawie 2 lata. Odgłosy robią wrażenie, jakby nagrywali je amatorzy.





Mimo wad warto

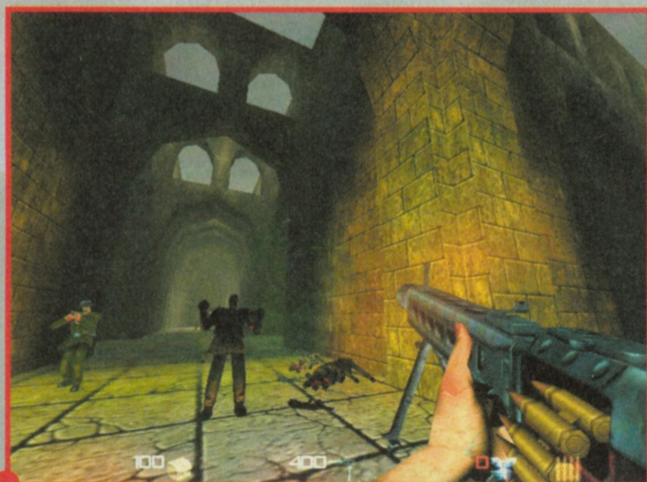
Jak w końcu jest z tym Mortyrem? Dobry, czy nie? Dobry. Nawet bardzo dobry. Takiej gry jeszcze w Polsce nie zrobiono i niezwykle cieszy mnie fakt, że przynajmniej w tym możemy dorównać Zachodowi. Gra wykonana niemal doskonale. Oczywiście wymaga szybkiego komputera, ale – prawdę mówiąc – która gra nie wymaga?

Niestety, Mortyr ustępuje grywalnością grom takim jak Half–Life i Sin. Brak w nim wstawek FMV informujących o rozwoju akcji, wszystkie dane dotyczące naszych działań poznajemy, czytając karteczki porozrzucane po poziomach. Jest ich jednak bardzo mało. Atmosfera – początkowo genialna, potem nieco szwankuje. Widać, że zabrakło pomysłów i czasu na wykonanie poziomów. Szkoda. Modele – nie najlepiej zaprojektowane i wykonane. Niemieckie – bardzo ładne, futurystyczne – nieco pokraczne i śmieszne (np. walker w stylu ED209 wygląda, jakby chodził na kurzych łapkach). Różnorodność też nie największa. Śmieszą takie szczegóły, jak zróżnicowanie wzrostu żołnierzy. Kiedy widzimy atakującego giganta i obok liliputa w takim samym ubraniu, trudno się nie uśmiechnąć. A! Zapomniałem wspomnieć, że na przedostatnim i ostatnim poziomie trudności możecie nie grać. Przeciwnicy prawie nie pudłują.

Na temat trybu multiplayer nie będę się wypowiadał, bo nie grałem. Jednak po tym, co widziałem (czyli po czterech poziomach DM dodanych do gry) wydaje mi się, że zapewnienia wydawcy, że „tryb MP dorównuje, a nawet przewyższa tryb z Quake'a" mogą okazać się przesadą. Wiem też, że podobnie myślą wszyscy quakerzy (no, ale nie widzieli gry). Z drugiej strony, nie tylko quakerzy grają w FPS-y. Może komuś się spodoba.

Mortyr NA PEWNO nie jest najlepszą grą tego typu na świecie (zwłaszcza że niedługo pojawią się Kingpin i AvP), ale jest to doskonała produkcja zasługująca na uwagę każdego miłośnika FPS. Jak na polską grę – „zrywa kask, rzuca na kolana i, oczywiście, kopie w tyłek". NAPRAWDĘ ładnie wykonana.

RatlooZ



Kiedy Niemcy poddają się, należy ich zabić, bo gdy tylko opuścisz broń, natychmiast starają się pozbawić Cię życia.

Mortyr 2093-1944

FPS

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena: 81%

Cena: 99 zł

Civilization
Call to Power

Alpha Centauri, Call to Power, a w planach Civilization II: Test of Time – nikt nie może wątpić, że bieżący rok będzie rokiem gier cywilizacyjnych...

Akcja C:CtP toczy się na Ziemi (dodano tysiąc lat historii ludzkości, od 4000 p.n.e. do 3000 n.e.). Podobnie jak poprzedniczki, jest to klasyczna (choć nie heksagonalna) strategia z podziałem na tury. Graczy czeka eksploracja nieznanych terenów, kolonizacja, badania naukowe, rozwijanie możliwości produkcyjnych, kontakty z innymi cywilizacjami, handel, dyplomacja, działania terrorystyczne, szpiegowanie i wojna...



Punktem kulminacyjnym gry jest wyhodowanie (!) pozaziemskiej formy życia...

Miasta

Oprócz zwykłych miast możemy w C:CtP zakładać kolonie morskie (jak w AC) oraz kosmiczne (na orbicie okołoziemskiej). Szczególnie interesujący wydaje mi się ostatni pomysł, jednak w praktyce koszty tworzenia modułów produkujących żywność i minerały (ciekaw jestem, skąd biorą się na orbicie?!) są wysokie, a możliwość tworzenia kosmicznych miast pojawia się dopiero później, gdy spokojnie można skoncentrować się na dopieszczaniu ziemskich kolonii...



Praktycznie nie ma sensu budować farm, sieci czy kopalni II poziomu – należy wykorzystać najtańsze, a później przeskoczyć do najlepszych...

Autorzy gry postanowili dać więcej tego samego – więcej jednostek (ok. 70), struktur miejskich (ponad 40) i cudów świata (35).



Problem cudów nie został dopracowany – 3 wynalazki (Age of Reason, Mass Production i Alien Archaeology) likwidują działalność znacznej ich części, co przy dynamicznym rozwoju naukowym może czynić ich budowę praktycznie bezużyteczną...

Produkty cywilizacji są znacznie bardziej niejednoznaczne – niosą także zagrożenia, np. Eden Project niszczy 3 najbardziej zatruwające środowisko miasta, niezależnie od tego, do kogo należą... Inną „ciekawostką" jest AI Entity – wprowadza do gry element losowy (co zapewne ucieszy wszystkich pasjonatów rzutu monetą) – po zbudowaniu cudu możemy w każdej turze spodziewać się buntu Sztucznej Inteligencji – i, co gorsze, nie mamy na to żadnego wpływu...

Modele socjalne

wyglądają bardzo ubogo w porównaniu z Alpha Centauri. Możemy wybrać jeden z 12 typów rządów, z których w początkowej fazie najbardziej godna uwagi jest teokracja, później republika, a na końcu technokracja.

Wirtualna republika pojawia się zbyt późno, gdy większość badań naukowych została już wykonana, a mamy jeszcze dużo do zbudowania...

Sztuczna Inteligencja

jest dziwaczna. W porównaniu z AC dyplomację można określić jednym słowem – prymitywna. Niewiele opcji



(nowością jest np. możliwość zawierania układów ograniczających zanieczyszczanie środowiska), a dialog z komputerem przypomina rozmowę „dziada z obrazem".

Podstawą działania komputera jest koncentrowanie się na terroryzmie – przeciwnik podsyła nam regularnie kleryków, prawników, dyplomatów itp., co kogoś lubiącego pokojowy, naukowy rozwój może doprowadzić do rozstroju nerwowego... Nie jesteśmy bezpieczni nawet z sojusznikami – przyjaciele są równie



męczący jak wrogowie... Komputer, wykorzystując jednostki specjalne, liczy oczywiście na bezkarność – podobne działanie z naszej strony wywołuje wojnę.

Jednostki i wojna

Oddziały nie są utrzymywane przez poszczególne miasta. Koszty ponosi całe państwo – to nowość.

Dysponujemy bogatym zestawem jednostek, ale brak możliwości ich modyfikowania. Godne uwagi są siły wodno–powietrzno–kosmiczne



(Swarm), jednak autorzy skoncentrowali się przede wszystkim na terrorystyczno–sabotażowych oddziałach specjalnych...

Podstawową zmianą w założeniach gry jest wprowadzenie „armii" złożonych maksymalnie z 9 jednostek. Pomysł przypomina trochę Warlords i tak naprawdę niewiele wnosi, choć oczywiście klęska grupy jest większym problemem niż strata pojedynczego oddziału... Komputer bardzo dobrze wylicza wyniki starcia i nie atakuje, jeśli nie jest pewny sukcesu.

W początkowej fazie gry skuteczna jest strategia defensywna, w późniejszej – koncentracja na „siłach szybkiego reagowania", szczególnie na jednostkach mogących atakować z orbity...

Pojawienie się grup jednostek utrudnia zdobywanie miast (przede wszystkim stolic). Jednak komputer daje się często nabierać – gdy wojska oblężnicze odchodzą od miasta, często rzucą w pościg



swoje elitarne jednostki, które na otwartym terenie, bez okopania, nie są już takim trudnym przeciwnikiem.

Niestety, znowu – tak jak w pierwszej Civ – brakuje realizmu. Pikinierzy potrafią skutecznie opierać się nawet atakom nowoczesnego lotnictwa, a łucznicy niszczą czołgi...

Terraformowanie

Inaczej niż w innych grach cywilizacyjnych, terraformowanie realizowane jest przez roboty publiczne. Do pracy wyznaczamy określony procent populacji, a zmian możemy dokonywać w dowolnym miejscu.

Trzeba przyznać, że w porównaniu z AC terraformowanie wygląda ubogo – nie możemy podnosić ani opuszczać poziomu gruntu, tworzyć mórz, lądów czy nowych rzek. Wszystko sprowadza się do sieci transportowej (na uwagę zasługują podmorskie tunele), farm, kopalni, sieci do połowów morskich, modułów orbitalnych, zmian typu terenu oraz elementów wojskowo-szpiegowskich, takich jak punkty obserwacyjne, boje sonarowe, lotniska...

Nie możemy robić upgrade'ów wcześniejszych „produktów" terraformowania – to jeden z najgorszych pomysłów w C:CtP. Jeśli np. zbudujemy farmę I generacji, to gdy chcemy stworzyć na tym polu nowocześniejszą – musimy zapłacić pełną stawkę...

Interfejs użytkownika

daleki jest od doskonałości – informacje o miastach zostały rozbite, nie możemy sprawdzić, jakie jednostki znajdują się w grupie wroga, brak rozkazów patrolu i automatycznej eksploracji oraz opcji autosave, nie ma też asystenta do badań naukowych...

Sytuację ratuje możliwość manipulowania parametrami cywilizacji (czas pracy, racje żywnościowe, płace itp.). Na uwagę zasługuje przygotowanie planów produkcyjnych, choć nie da się wprowadzić drobnej korekty bez kasowania całej listy.

Wnioski

Civilization: Call to Power tylko WYGLĄDA inaczej niż Civilization II (niewątpliwie jest najładniejsza spośród gier cywilizacyjnych), scenariusz zmienił się nieznacznie i nie zawsze na korzyść.

Nie da się ukryć, że na grze ciąży „syndrom sequela". Osoby mocno zaangażowane w Civ II przeżyją rozczarowanie. C:CtP to solidny rzemieślniczy produkt (bazujący na wspaniałym scenariuszu Sida Meiera), któremu zabrakło iskierki geniuszu...

Jacek Ilczuk

CIVILIZATION
CALL TO POWER

Strategiczna

Activision

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/NT

Ocena: 78%

Cena: 159 zł

Fighter Squadron

The Screamin' Demons Over Europe

Fighter Squadron to nietypowo zrobiony symulator. Najpierw świat opisano prawami fizyki, a potem umieszczono w nim samoloty, pojazdy i inne obiekty. W efekcie wszystko obliczane jest na bieżąco na podstawie charakterystyk samolotów, zachowanie żadnej maszyny nie zostało sztywno ustalone.



Sprawdza się to znakomicie w sytuacjach nietypowych. Kiedyś, pilotując Spitfire, wylądowałem na lekko pochyłym gruncie tuż za pasem, zatrzymałem się, zwolniłem hamulce kół. Spit zaczął jechać do tyłu... Wykręciłem i podjechałem na lotnisko bez włączania silnika.

Niestety, po kilku dniach dało się zauważyć, że gra jest „pusta". Autorzy stworzyli wspaniałe środowisko, ale... niewiele poza tym. W grze występuje tylko 10 samolotów: P-51D, P-38J, B-17G, Mosquito, Typhoon, Spitfire Vb, Lancaster, FW190A, Me262, Ju-88. Można latać wszystkimi, w tym bombowcami. Dziwna jest w tym towarzystwie obecność Spitfire Vb, gdyż pozostałe maszyny pochodzą z lat 1944–1945 (co podkreśla zresztą sposób malowania – „pasy inwazyjne"). Zdarzają się misje, gdy owe Vb muszą walczyć z np. Me262. Paranoja. Wtedy sytuację trochę ratuje niezbyt realistyczny model lotu. Mimo wielu prób nie udało mi się żadnej maszyny wprowadzić w korkociąg. Wprawdzie samolotem czasem nieźle trzęsie, ale FS to nie WarBirds. Trzeba jednak przyznać, że bardzo naturalne środowisko czasem ratuje realizm. Dzięki temu poprawne posadzenie na pasie Lancastera przy silnym bocznym wietrze to już prawdziwy wyczyn (szczególnie, jeśli ktoś nie ma orczyka ;-)

Następną wadą gry jest niezgodność z realiami historycznymi. Chodzi nie tylko o nieszczęsny Spit Vb. Kto to widział, żeby Niemcy posiadali Maltę? Możemy odwiedzić Rommla w Afryce, polatać wokół Dover oraz nad Zagłębiem Ruhry. Na każdy region przypada po 10 nie powiązanych ze sobą misji (nie ma trybu „Kariera pilota"). Wprawdzie do gry dołączono edytor, a w Internecie znalazły się już pierwsze dodatkowe misje, ale i tak ogólna liczba gotowych scenariuszy jest skandalicznie mała.



Nareszcie przerwa na cygaro...

Grafika prezentuje się wspaniale, lecz, niestety, na ziemi nie ma takiego bogactwa szczegółów jak w EAW. Pojedynczych domków i drzew jest tyle, co kot napłakał. Miasta liczbą zabudowań przypominają raczej wsie. Teren jest ładnie pofałdowany, nieźle wyglądają angielskie klify oraz morze. Strzały z działka odwzorowano tak, że przypominają się lasery z X-Winga... Miło, że nie zapomniano o wnętrzach kabin samolotów. Można odwrócić się i zajrzeć do luku, czy bomby poszły, czy jeszcze nie. Podczas postoju, poruszając kółkiem ogonowym, można potrząsnąć maszyną ;-) Niestety, nie da się wyłączyć widoku kokpitu, który zasłania przestrzeń pod celownikiem i uniemożliwia odmierzenie poprawki przy atakach z góry. Dźwięk ogólnie średni, niestety, w radiu prawie zawsze panuje cisza. Interakcja ze skrzydłowym jest minimalna.



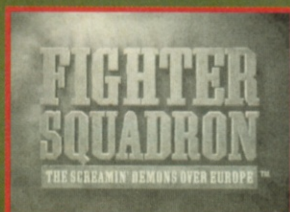
Im dłużej gram, tym bardziej FS przypomina mi WWII. Gra jest nie dopracowana. Będzie jednak warta kupienia, jeśli wyjdzie patch z nowymi samolotami (muszą mieć lepsze modele lotu) i ktoś mądry zrobi kampanię (najlepiej dynamiczną). Bez dodatków nie da się w FS dłużej pograć.

Najdziwniejsze, że gra, mimo wymienionych wad, ma relatywnie wysoką grywalność. Jeśli nadal zastanawiacie się nad zakupem symulatora z II wojny światowej, wybierzcie jednak EAW.

Gunman

PS Raz zasiedziałem się w menu gry i w pewnym momencie usłyszałem po polsku: „A teraz przemówi I sekretarz" – tu, niestety, zapis się urwał...





Symulator lotu
Activision
L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator 3D, Windows 95/98

Ocena: 67%

Cena: 159 zł



Zawsze uważałem, że powinna powstać gra w świecie Gwiezdnych Wojen z elementami np. z Frontiera. Czy może być coś piękniejszego niż powtórzenie wspaniałej kariery Hana Solo? Nie, zwłaszcza dla miłośnika SW. Kiedy więc zobaczyłem zapowiedzi X-Wing Alliance, z radości zatarłem czułki. Od razu uprzedzam – to nie do końca to, czego oczekiwałem, ale i tak chyba najlepszy symulator z tego wąskiego gatunku. Misje, jak zwykle w grach LucasArts, są liniowe. Nie można więc latać, gdzie się chce, kupować, co się chce, i w dowolny sposób przerabiać własny statek. Na szczęście scenariusz jest tak ciekawy i wciągający, że całkowicie rekompensuje liniowość (trzeba się przyzwyczaić, że to X-Wing dla prywaciarzy, a nie Privateer).

Akcja rozgrywa się po ataku imperialnych świń na Hoth. Gramy rolę Ace'a Azzameena, najmłodszej latorośli w kupieckiej rodzinie Azzameenów. Na początku naszym zadaniem będzie pomaganie starszej siostrze Aeron w wykonywaniu prostych misji dla rodziny. Do dyspozycji dostaniemy statek YT-1300, czyli koreliański transporter, czyli... dokładnie ten sam model statku, co Sokół Millenium. Zresztą Sokołem można latać w końcowych misjach, ale nie będę się nad tym rozwodzić, żeby nie popsuć Wam niespodzianki. Podam tylko, że rodzina Azzameenów wplątuje się w konflikt z rodziną Viraxo, co szybko zmusi ją do współpracy ze sprawiedliwą i dzielną Rebelią. Wspólnie będziecie mieli szansę zemścić się na skorumpowanych, parszywych oprawcach za porwanie tatusia, a przy okazji skopiecie tyłki Viraxo. Gra może się nie spodobać miłośnikom Imperium, ale jeśli kochacie Gwiezdne Wojny, MUSICIE zagrać.



Grafika została poprawiona w stosunku do poprzednich wersji. Aby jednak docenić jej urok, trzeba posiadać przynajmniej PII i dobry akcelerator. Na słabszych maszynach nie wygląda najlepiej, a i szybkości działania można sporo zarzucić. Nie jest dobrze, ale od biedy da się grać. Poprawiono w końcu eksplozje, które zawsze były problemem w grach LA. Dodano też kolorowy lightsourcing, dzięki czemu lasery wyglądają trochę bardziej naturalnie. Ciekawym pomysłem jest możliwość niszczenia pojedynczych silników w większych statkach – efekt wygląda bardzo fajnie.

Świetnie dopracowano efekty dźwiękowe – w głośnikach ciągle słychać rozmowy naszych skrzydłowych, wprowadzające gracza w intrygę. Reszta jest bez zarzutu – typowe „starwarsowe" dźwięki strzałów, przelatujących TIE Fighterów itd. Przygrywający motyw muzyczny (nie odgrywany z CD) znamy z Shadows of the Empire.


Na pierwszym planie – Twój YT-1300, w tle – baza rodziny Azzameen.

Gra ma właściwie tylko dwie wady – liniowość (choć można to uznać za zaletę, jeżeli grę będzie się traktować jako typowy space combat) oraz brak możliwości dowolnego skonfigurowania klawiatury. Jest to, wbrew pozorom, duża wada, o czym wiedzą wszyscy, którzy grali w Conflict: Freespace albo Darklight Conflict. Mała rzecz, a wkurza.

Cóż, biegnijcie do sklepu i kupujcie X-Wing Alliance. GRA jest wybitna, naprawdę ładnie wykonana i wciągająca. Grać!

RatlooZ Azzameen Rebelyant









Symulacyjna
Activision/LucasArts/Totally Games
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, akcelerator, joystick, Windows 95/98

Ocena:
92%

Cena: 179 zł

TOCA 2 Touring Cars

British Touring Cars Championship to odbywające się w Anglii wyścigi samochodów seryjnych. Bardziej niż kierowcy współzawodniczą w nich producenci. Projektanci myślą jak zwiększyć osiągi, aby samochody pozostały pojazdami seryjnymi. Wychodzi to na dobre kupującym, gdyż rozwiązania zastosowane w wyścigu muszą być seryjnie montowane w zwykłych samochodach (oprócz klatki). Firmie Codemasters udało się oddać klimat takich właśnie zawodów.

TOCA 2 to gra trudna. Aby nauczyć się panowania nad pojazdem, trzeba długo ćwiczyć. Warto jednak, bo efekty nauki są odczuwalne. Trudność może sprawiać jedynie umiejscowienie kierownicy po lewej stronie.

Na suchej nawierzchni samochody łatwo wpadają w poślizg, szczególnie przy większych prędkościach, a podczas deszczu... to istne piekło. Kierowcy sterowani przez komputer jadą bardzo rozważnie i defensywnie. Często zajeżdżają drogę, a wyprzedzenie ich na zakręcie jest prawie niemożliwe. Gdy przejedziemy zbyt blisko przeciwnika, otrzymamy od sędziów ostrzeżenie za niebezpieczną jazdę. Trzy takie ostrzeżenia i żegnamy się z wyścigiem. Karoseria i szyby niszczą się jako pierwsze (nie ma możliwości wymiany szyb w serwisie). Trzeba szczególnie uważać na przednią szybę, bo jazda w burzy bez jakiejkolwiek osłony przed deszczem nie należy do przyjemności.



Za taką jazdę sędziowie dyskwalifikują.

Przed każdym wyścigiem możemy zmieniać ustawienia samochodu i dostrajać go do toru i warunków pogodowych. Bierzemy udział w mistrzostwach, w wyścigach pojedynczych lub time trial. Są jeszcze zawody „Support Car", w których jeździmy trochę innymi samochodami niż w zwykłym trybie gry: Ford Fiesta, Lister Storm czy Jaguar XJ220. Normalnie w mistrzostwach dostępne są: Ford Mondeo, Audi A4, Peugeot 406, Volvo S40, Nissan Primera, Opel Vectra, Honda Accord i Renault Laguna. Gdy wygramy mistrzostwa, otwiera się dostęp do następnych tras (w sumie jest ich 13). Mamy jeszcze możliwość gry w sieci lokalnej lub przez Internet, co skutecznie podnosi poziom rozgrywki. Wszystkie samochody mogą występować w barwach producenta lub w wybranym przez nas kolorze, jednak wtedy są zbyt jednolite (dodatkowe skiny można znaleźć pod adresem www.members.xoom.com/toca2/). Patrząc na samochód od tyłu, zauważyłem, że karoseria jest gdzieniegdzie przezroczysta i widać np. wewnętrzną stronę kół. Może to wina moich sterowników do karty graficznej? Wygląda to nieciekawie. Popękane szyby przesłaniają widok, a powyginana blacha odstaje na wszystkie strony. Gdy ustawimy zmienne warunki pogodowe, to – obserwując niebo – możemy oszacować, czy już zmienić koła na bieżnikowane, czy jeszcze przeczekać jedno okrążenie.



Nie podobały mi się odgłosy wydawane przez samochód przy wjeździe na trawnik. Ale gdy wpadnie się na żwir wysypany na poboczu, słychać kamienie uderzające o nadkola. Bardzo dobrze zrobiony jest efekt stereo, bez problemów możemy się połapać w ogólnym rozgardiaszu i zorientować (nawet bez patrzenia na ekran), po której stronie zjechaliśmy na pobocze.

TOCA 2 to gra trudna, ale przez to jeszcze bardziej wciąga. Żaden fan komputerowych wyścigów nie może przejść obok niej obojętnie. Polecam szczególnie tym, którzy mają już jakieś doświadczenie. Początkujących czeka ciężka przeprawa.

Zulu





Wyścigi

Codemasters

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, karta graficzna 3D 4 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 80%

Cena: 175 zł

Grand Prix 500 ccm

Wyścigi motocyklowe cieszą się coraz większą popularnością, nic więc dziwnego, że producenci gier często sięgają po ten temat. Nawet mało znane firmy, takie jak Ascaron, chcą mieć w swoim dorobku taki tytuł. Niestety, czas to nie najlepszy. Konkurencja nie śpi, niedawno został wydany doskonały SBK World Championship. GP 500 ccm to jednak produkt udany, a gracze rozmiłowani w dostrajaniu motorów będą mieli dużo przyjemności.

Program oferuje tyle możliwości tuningu motoru, że na początku dostałem zawrotu głowy. Żeby połapać się w nich, nie trzeba mieć szczególnej wiedzy, każda opcja zilustrowana jest odpowiednimi wykresami lub ikonami. Bardzo duży wybór opon (do jazdy po wodzie, suchej nawierzchni czy po krętej trasie, na której przyczepność jest najważniejsza) pozwala na dokładne dopasowanie ogumienia do warunków jazdy. Siłę hamowania ustawiamy z dużą dokładnością, odrębnie dla każdego koła. No i jeszcze przełożenia skrzyni biegów – z wykresem przyspieszeń na każdym z nich, w zależności od prędkości obrotowej silnika.

Każda trasa jest dokładnie opisana, łącznie z prędkościami i biegiem, na którym należy brać dany zakręt. Ten element bardzo się przydaje, nie trzeba już dobierać prędkości metodą (wielu) prób i błędów. Duży wybór tras pozwala na długą i ciekawą zabawę. Wbrew tytułowi (500 ccm) dostępne są też motory z mniejszymi pojemnościami silnika, tj. 125 i 250 cm³. Nazwiska kierowców niewiele mają wspólnego z prawdziwymi, ale to nie jest najważniejsze, choć tworzyłoby lepszy klimat. Można brać udział w mistrzostwach, wyścigach nie punktowanych oraz w treningach. Program udostępnia też opcję gry w sieci.

Motory zachowują się na trasach bardzo naturalnie i już na pierwszy rzut oka można rozpoznać, jaką pojemność ma nasz pojazd. Nie wszystko jednak zależy od silnika. Jazda po mokrym asfalcie na oponach do nawierzchni suchej dostarczy nam wrażeń, ale na krótko – na najbliższym ostrym zakręcie ucieknie nam tylne koło i wylądujemy na poboczu. Komputer potrafi sterować swoimi zawodnikami i wykorzysta każdy nasz błąd, aby zająć lepszą pozycję. Dokładne dopasowanie ustawień i perfekcyjne opanowanie motoru – to jedyna szansa na wygraną. Dla słabszych graczy przewidziane są opcje autohamowania i wyświetlania optymalnego toru jazdy, co czasem bardzo się przydaje.

Ubolewam jednak nad poziomem grafiki. Koła zbudowane z wielokątów i kanciaste sylwetki zawodników w tych czasach nie są najlepszą reklamą dla gry. Otoczenie mało kolorowe, podobnie motory, a część obiektów wokół tras „cierpi na duże piksele". Natomiast efekt soczewki i załamanie światła na owiewce są bardzo ładne. W tej chwili żadne wyścigi, a więc i produkt Ascaron, oprawą graficzną nie dorównują SBK World Championship.

Gdy dostrajamy motor, w tle słychać całkiem ładną muzykę rockową, której zapowiedź mamy w intro. Dźwięki wydawane przez motory są dobre, ale trochę za ciche, co zmusza do podkręcania głośności na maksimum. Kiedyś zapomniałem ściszyć po zakończeniu wyścigu i omal nie ogłuchłem, bo w menu muzyka jest głośna.

Zwolennicy maksymalnego realizmu, z dobrym wzmacniaczem i kolumnami, nie zawiodą się na pewno na Grand Prix 500 ccm, ja jednak wolę SBK World Championship.

Zulu

Najlepszy, moim zdaniem, sposób prezentacji osiągów motoru po przestawieniu przełożeń.





Wyścigi
Ascaron
Coda

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95, zalecany akcelerator 3D

Ocena: 72%

Cena: bd

Rage of Mages

Waleczni bohaterowie muszą się zmierzyć ze Złem, które opanowało królestwo. Będą pomagać kupcom i wieśniakom, wspomagać szlachetnych rycerzy, niszczyć ludojady oraz smoki, stawią czoło duchom lub dzikim zwierzętom, odzyskają zaginione artefakty. A więc... nic nowego pod słońcem, zadania znane z każdej prawie gry role–playing. Jednak Rage of Mages nie można zaliczyć tylko do RPG. Elementy strategiczne są w tej grze silne, a gracz może dowodzić nawet kilkunastoma jednostkami (jeśli tylko nie szkoda mu pieniędzy na najemników).



Zaczynamy od wyboru profesji bohatera (niestety, tylko mag oraz wojownik) i przygotowania jego statystyk (cztery cechy główne, pięć zdolności bojowych). Następnie pojawiamy się w miasteczku Plagat, skąd rozpoczynamy wykonywanie misji. Wadą gry jest liniowa akcja; bardzo rzadko mamy do wyboru więcej niż dwie misje. Na szczęście zadania nie polegają tylko na wyrżnięciu w pień wszystkiego, co rusza się po mapie, częściej należy odnaleźć konkretny przedmiot lub osobę. W mieście można kupić broń, pancerze, magiczne przedmioty, podszkolić bohatera oraz wynająć najemników.

Postacie uczestniczące w walce dzielą się na bohaterów oraz najemników. Bohaterowie są towarzyszami wybranego przez nas herosa, a ich śmierć oznacza niepowodzenie misji. Mogą zbierać przedmioty i korzystać z nich, wymieniać się ekwipunkiem, zdobywać punkty doświadczenia i rozwijać umiejętności. Najemnicy służą tylko podczas bitwy, a rola gracza ogranicza się do sterowania ich poczynaniami. Po zakończeniu misji najemnicy wracają do gospody, bohaterowie natomiast zostają z nami.



Rage of Mages nie wymaga od gracza intensywnego wysiłku umysłowego i opracowywania skomplikowanych taktyk. Większość potworów ma swoje obszary działania, co oznacza, że w pościgu za przeciwnikiem dochodzą tylko do pewnej linii i cofają się na wyznaczone im przez program pozycje. Jednak gra wcale nie jest tak łatwa, stawia przed graczem dużo większe wyzwania niż np. Rival Realms (recenzja w nr. 4/99). Podobnie jednak jak w RR misje powoli zaczynają nużyć i po przejściu kilkunastu gracz jest zmęczony (na szczęście misji jest tylko 28, więc jakoś można wytrwać do końca).



Oprawa graficzna jest prosta, bez fantazji. Lasy, góry czy potwory wyglądają tak, jakby pochodziły z programu poprzedniej generacji, ale już przedmioty z ekwipunku bohaterów zostały całkiem ładnie opracowane. Muzyka jest sympatyczna, lecz, moim zdaniem, tematycznie nie pasuje do magiczno–fantastycznej scenerii gry.

Na koniec słowo o lokalizacji: tłumaczenie jest przyzwoite i nie psuje nastroju (o co przy niezręcznej translacji bardzo łatwo). Oczywiście, zawsze można się do czegoś przyczepić. Mnie rozbawiło na przykład dosłowne przetłumaczenie słowa morgenstern (to taka pała z przyczepionym łańcuchem zakończonym kolczastą kulą) jako „gwiazda poranna". Niestety, gorzej jest z doborem polskich głosów. TopWare wyraźnie nie ma szczęścia do lektorów. Mówią beznamiętnie albo z patosem – taka przesada przeradza się w parodię.

Jacek Piekara

RAGE of MAGES

RPG/strategiczna

Monolith/Nival

TopWare

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 62%

Cena: 69 zł

Lands of Lore III

Firma Westwood zrealizowała Lands of Lore po rezygnacji ze współpracy przy serii Eye of the Beholder. Był to debiut bardzo udany. Druga część, odchodząca od rolplejowych zasad w stronę przygodowej gry akcji, rozczarowała niektórych graczy. Część trzecia miała natomiast być powrotem do korzeni. Jak to zamierzenie wypadło? Niestety, nie najlepiej.

Lands of Lore III opowiada o perypetiach spokrewnionego z rodziną królewską pół człowieka, pół drakoida o imieniu Copper. Jego ojciec oraz przyrodni bracia giną w walce z piekielnymi psami przysłanymi z innego wymiaru. Sam Copper musi odnaleźć swą duszę i w tym celu odwiedzi inne światy, przechodząc przez międzywymiarowe bramy.



Bul, bul – można chodzić nawet pod wodą...



W LoL III, podobnie jak w części drugiej, możemy prowadzić tylko jednego bohatera, a świat widzimy (jak w FPS-ach) jego oczami. W porównaniu z poprzednim odcinkiem cyklu opcje role-playing zostały wzbogacone. Copper może należeć do czterech Gildii (kapłańska, czarodziejska, rycerska i złodziejska), zdobywa nowe poziomy doświadczenia, a także nowe umiejętności. Siła ciosu oraz klasa pancerza, zależące od wybranej przez bohatera broni, przedstawione są na wykresie.

Bardzo ciekawą opcją jest korzystanie z pomocy chowańca (angielskie „familiar" nie wiadomo dlaczego przetłumaczono w instrukcji jako „zastąpieniec"). Jest to istota pomagająca bohaterowi, np. rzucająca zaklęcia, objaśniająca znaczenie przedmiotów, komentująca wydarzenia itp. Gracz może korzystać z pomocy jednego z czterech chowańców – gdy wybierze konkretną postać, nie może jej już zmienić.



Szata graficzna Lands of Lore III rozczarowuje. Niby gra wymaga akceleratora 3D, niby to program nowej generacji, a tymczasem scenografia świata jest sztampowa i zrobiona na kolanie. Las to po prostu labirynt pomalowany w drzewka – tyle w nim nastroju prawdziwej kniei, co w teatralnej dekoracji. Przedmioty z ekwipunku bohatera są brzydko narysowane, a notatnik herosa nie ma w sobie tego uroku, co choćby pięknie zrealizowany Grimoire w Magic & Mayhem.

Gdyby w LoL III szwankowała tylko grafika, to pół biedy. Gorzej, że gra jest prawie zupełnie pozbawiona elementu w RPG najważniejszego, czyli nastroju. Po kilku godzinach grania złapałem się na tym, że średnio mnie interesuje dalszy rozwój akcji. W dobie takich gier, jak Might & Magic VI, Return to Krondor, Fallout czy nawet Baldur's Gate nie można już sobie pozwolić na tak nie dopracowane scenariusze. Nastrój dodatkowo psuje „żonglowanie" dyskami (LoL III zajmuje cztery kompakty), a czas ładowania lokacji jest długi nawet na Pentium II 350.

Gra została zrealizowana niechlujnie. W pewnym momencie musiałem przed wyjściem z miasta pozbyć się połowy przedmiotów, bo program nie mógł „przerzucić" mnie do następnego poziomu (gra się zawieszała). Zrobił to dopiero, kiedy zostawiłem na progu kilkanaście rzeczy z ekwipunku.

Niewątpliwą zaletą gry jest za to dźwięk. Nastrojowa muzyka, dobrze zrealizowane efekty specjalne, w pełni zdigitalizowane dialogi (ich treść można potem przeczytać w notatniku) – zasługują na uznanie. Niestety, to za mało, aby określić LoL III mianem programu udanego.

Jacek Piekara

Lands of Lore III
Role-playing
EA/Westwood Studios
IPS CG
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98
Ocena: 59%
Cena: 159 zł

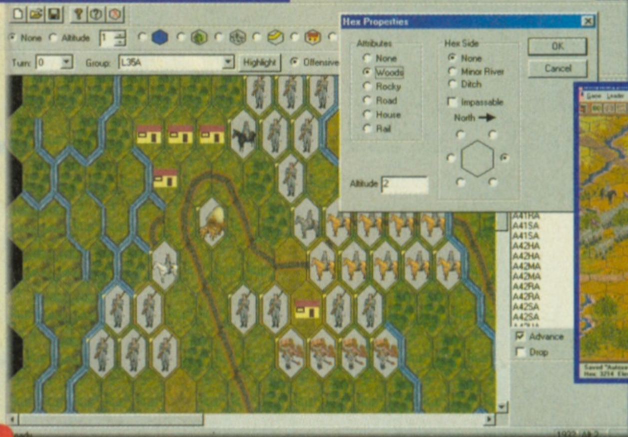
NORTH vs. SOUTH

Serię Great Ancient Battles zakończyły najsłynniejsze bitwy stoczone przez Caesara. Wykorzystany w serii engine wydawał się tak udany, że firma Erudite Software zdecydowała się użyć go ponownie, tym razem w grze zajmującej się wojną secesyjną.



North vs. South to klasyczna heksagonalna gra strategiczna z podziałem na tury. Engine niewiele się zmienił, wprowadzono jednostki zaopatrzenia, możliwość spieszenia kawalerii i przygotowania baterii do prowadzenia ognia. Pozostałe elementy są identyczne, wzrosło jednak znaczenie broni miotającej...

Możemy wziąć udział w 10 bitwach: 1st Bull Run, Gaines' Mill, Cedar Mountain, 2nd Bull Run, Antietam, Brandy Station, Gettysburg, Wilderness, Cedar Creek i Five Forks. Oczywiście, wszystkie mają po kilka scenariuszy wydarzeń – większość 2, Wilderness i 2nd Bull Run – 3, a Gettysburg aż 7 (część to fragmenty bitwy).



North vs. South została wyposażona, podobnie jak The Great Battles Collector's Edition, w edytor scenariuszy.



Kampania została trochę zmieniona. Bitwy są ze sobą połączone. Gramy np. po stronie Unii, zaczynamy od 1st Bull Run. Po zwycięstwie możemy stoczyć kolejną bitwę – Gaines' Mill (lub Cedar Mountain, wtedy „łańcuszek" trochę się zmienia). Jeśli ją wygramy, to następna jest Five Forks, a sukces w tym starciu oznacza koniec wojny. Przegrana to powrót do Gaines' Mill lub do Cedar Creek. Teoretycznie grać można w nieskończoność...

Nowością jest losowe pojawianie się posiłków – gra staje się wtedy „nieobliczalna", ale też trudniej odpowiednio zaplanować działania. Czasem można mieć problemy z utworzeniem ciągłego frontu, a taka metoda walki jest najbardziej skuteczna.

Oprócz klasycznego dla serii GB systemu obliczania wyników (poziomu morale armii) pojawiają się punkty kluczowe, choć raczej o drugorzędnym znaczeniu. Zdobycie ich może przyspieszyć zwycięstwo, ale czynnikiem decydującym w grze jest pokonanie wrogiej armii.

Cechą charakterystyczną „antycznej" serii był podział na tury i fazy według inicjatywy dowódców. W NvsS wprowadzono pewne zmiany – wydawanie rozkazów rozpoczynamy jako dowódca armii, potem korpusu, a na końcu dywizji (aby przekazać dowodzenie należy zostawić przynajmniej jeden punkt inicjatywy). W efekcie w każdej pełnej fazie wykonamy kilkanaście posunięć, a w turze kilkadziesiąt! Nadal możemy wykorzystywać rozkazy grupowe, jednak ich znaczenie maleje (wyjątkiem są przemarsze) – po co ryzykować bezładny atak, kiedy można wymierzyć nawet kilkanaście precyzyjnych ciosów?

Dowódcy nadal mogą poprawiać morale jednostek oraz zbierać uciekające oddziały. W wojnie secesyjnej prawie każda bitwa była krwawą jatką, system ten w grze wygląda więc dziwacznie... Nie oddaje też dobrze specyfiki ówczesnej wojny – ostrzał (także artylerii) ma mniejsze znaczenie niż bezpośrednie starcie, nie można się okopywać, brak strzelców w szyku luźnym...

Sztuczna Inteligencja została poprawiona, jednak nie we wszystkich scenariuszach to widać. Podobnie jak w poprzednich grach, stworzono po kilka planów walki dla każdej bitwy.

NvsS ma opcje gry wieloosobowej (2 osoby) przez Internet, sieć, modem.

Serię GB można zaliczyć do ścisłej czołówki gatunku. Niestety, North vs. South jest znacznie gorsza. Decydują o tym 2 czynniki – system odpowiedni dla bitew antycznych nie sprawdza się w wojnach późniejszych, a tematyka wojny secesyjnej zdecydowanie przejadła się europejskim strategom...

Jacek Ilczuk

NORTH vs. SOUTH
Strategiczna
Interactive Magic/Erudite Software
MarkSoft
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95/98, CD-ROM 4×
Ocena: 60%
Cena: bd

Beyond the Call of Duty
Commandos

Niemal wszystkie gry mają obecnie dodatki. Dodatek do Commandos wyróżnia się 2 cechami: jest odrębną grą, nie wymagającą oryginału i stanowi raczej uzupełnienie pierwszej części niż kontynuację – akcja nowych scenariuszy także rozgrywa się w latach 1940–1944.

Miłośnicy łamigłówek firmowanych przez Pyros Studios powinni być zadowoleni. Dodatek składa się z 8 nowych misji, wyraźnie trudniejszych. Mapy o sporych rozmiarach, duża liczba przeciwników, których trzeba zgładzić, by wykonać cele misji. Często potrzebna jest wyjątkowa precyzja, zgranie działań w czasie. Do celu jak zwykle prowadzi kilka dróg i tylko od gracza zależy, czy wybierze wywołujące alarmy rozwiązania siłowe (strzelać do wszystkiego, co się rusza), czy będzie się starał ukończyć misje cicho, co wymaga odrobiny finezji przy planowaniu operacji.

Skład grupy komandosów, którą dostaje się pod rozkazy, nie zmienił się. Na krótki czas do oddziału dołącza oficer jugosłowiańskiej partyzantki oraz tajna agentka holenderskiego ruchu oporu, Natasza, „uzbrojona" m.in. w szminkę i lusterko (ma z grubsza te same zdolności, co szpieg). Komandosom przybyło jednak trochę wyposażenia. „Zielony Beret" i kierowca mogą ogłuszyć przeciwnika (pierwszy pięścią, drugi pałą) i zakuć go w kajdanki. Kierowcy dodano karabin. Szpieg potrafi używać chloroformu i pożyczać mundury od nieprzytomnych żołnierzy wroga. Jeńców pojmanych w akcji można wykorzystać do zagadywania innych wrogów. Są posłuszni rozkazom, dopóki komandos trzyma ich na muszce – inaczej zaraz wszczynają alarm.

Do arsenału środków odwracających uwagę weszły kamień i paczka papierosów. Pierwszym można ugodzić przeciwnika i sprowokować go, żeby podszedł do miejsca, skąd był rzucany (zbyt natrętne rzucanie może czasem sprowokować ogłoszenie alarmu). Paczka papierosów działa jak brzęczyk, tyle że wabi oko – zdobywa się ją, przeszukując zwłoki niemieckich żołnierzy.

Scenariusze są zróżnicowane: trzeba ratować tylną część ciała przed tygrysami, popływać w holenderskich kanałach, odbić część drużyny ze stalagu (odbijanie i wyzwalanie różnych ludzi stanowi motyw przewodni dodatku), zniszczyć superdziało kolejowe i prototyp maszyny dającej Luftwaffe nadzieję na odzyskanie przewagi w powietrzu.





Egzekucja... na plutonie egzekucyjnym.

Ucieczkę z kolejnych miejsc akcji zapewni czołg, parowóz, ciężarówka, furgonetka, ponton i samolot.

Atrakcyjne opakowanie plus dociekliwość, jaką czasem przejawiają strażnicy, to jednak za mało, by grę nazywać strategią. Nie da się tego powiedzieć o grze, w której jeden człowiek jednym bagnetem potrafi wymordować pluton egzekucyjny, trzymający kogoś na muszce. Podobnie giną 3 wartownicy przy bramie, stojący od siebie nie dalej niż 2 m. Ponieważ traktuję Commandos jako grę logiczną, podobne sytuacje śmieszą mnie, ale nie dyskwalifikują produktu. Dopóki nie nazwiemy go grą strategiczną.

O ile można mieć wątpliwości do typu gry, o tyle nie powinno się ich mieć do działalności firmy Eidos. Jedna misja w pierwszej części kosztowała gracza 7,95 zł, a w C:BtCoD kosztuje już 12,38 zł. Czy wzrost o ponad 50% to nie za wysoka cena za sławę gry i programistów? Nie ma wątpliwości, że tak, ale nie zmienia to faktu – 8 nowych poziomów do Commandos to bardzo dobra (i popłatna) robota.

Sir Haszak

COMMANDOS
BEYOND THE CALL OF DUTY

Logiczna/strategiczna

Eidos/Pyros

Mirage

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98, zalecana karta dźwiękowa

Ocena:
84%

Cena: 99 zł

Viva Football

Spodziewałem się, że z okazji Mistrzostw Świata w piłce nożnej w roku 2002 EA Sports wyda kolejną edycję World Cup, w której będzie można rozgrywać nie tylko mecze historycznych finałów, ale i wszystkie spotkania łącznie z eliminacjami. Doczekałem się trochę wcześniej (i od innego producenta)... Viva Football.

Program stanowi historię rozgrywek o złotą Nike. Aby awansować do finału, należy wygrać eliminacje. Zarówno zasady punktowania (podział na grupy, warunki wyjścia z nich, zasady klasyfikacji), jak i gry na boisku odpowiadają realiom historycznym. Dlatego przed każdymi eliminacjami podano zasady, na jakich są rozgrywane (przydaje się znajomość angielskiego). Podobnie wiernie przedstawiono składy drużyn. Jeśli wybierze się „kampanię" albo rozgrywanie kolejnych eliminacji i finałów mistrzostw od 1958 roku począwszy, na 1998 skończywszy, po każdej edycji pojawia się informacja o zawodnikach kończących karierę w narodowej reprezentacji i nowo przyjętych do składu. W trakcie meczów towarzyskich można wybrać np. drużyny polskie w składach z 1974 r. oraz 1982 r. i porównać siłę ich gry.



Strona graficzna wygląda nieźle. Pomysł na prezentację rozgrywek zaczerpnięto z World Cup, dlatego mecze z mistrzostw 1970 r. prezentowane są jako czarno-białe, z lat późniejszych - kolorowe. Postacie zawodników wydają się mało kanciaste, a na płaską jak deska teksturę pełniącą rolę publiczności niezbyt często zwraca się uwagę. Denerwują natomiast sytuacje, gdy wybijający rzut wolny zawodnik kopie punkt oddalony od piłki o metr z okładem i... trafia w piłkę!



Można wybrać sposób, w jaki zawodnik cieszy się ze strzelonej bramki.

Zawodnicy zachowują się na boisku w miarę realnie. Trudno wypracować sobie czystą pozycję strzelecką, a i strzelić w sytuacji sam na sam też nie jest łatwo. Piłkarze uważają, by nie znaleźć się na pozycji spalonej, wychodzą na wolne pole, są ruchliwi podczas stałych fragmentów gry. Zdarzają się jednak wpadki, najczęściej bramkarzom: albo łapią piłkę już w bramce, albo przewracają się z piłką w ten sposób, że przekracza linię końcową boiska, albo czekają cierpliwie, aż napastnik drużyny przeciwnej podejdzie i strzeli. Choć zdarza się też, że bronią w niewiarygodnie trudnych sytuacjach.



Paleta zagrań zawodników nie różni się zasadniczo od znanej z serii FIFA, tylko więcej jest typów strzałów: oprócz lobu, podania i strzału jest jeszcze dalekie wybicie, znakomite przy wyprowadzaniu kontr i dające chwilę wytchnienia podczas rozpaczliwej obrony wyniku.

O ile zachowania i ruchy piłkarzy wydają się naturalne, o tyle sędziowie przypominają roboty z wbudowanym zegarem atomowym (i to roboty przekupne). Na przykład: rzut wolny z linii pola karnego. Przeciwnik ustawia mur. Silny strzał. Piłka przelatuje nad linią bramkową, kierując się w okienko i... Nie, nie, tej sytuacji nie obejrzy do końca nikt, bowiem w tym momencie sędzia odgwizduje koniec meczu! Inna sytuacja - zawodnik wpada na pole karne, jeden zwód, drugi i... sędzia odgwizduje koniec meczu! Jeszcze inny - dośrodkowanie z rzutu rożnego, bezpańska piłka staje na chwilę na polu bramkowym, rzuca się do niej po dwóch napastników i obrońców i... tak, znów sędzia. To skandal! Nie wspominając o odgwizdywaniu spalonych w sytuacji, gdy zawodnicy na pozycjach spalonych nie brali udziału w akcji. A dlaczego przekupni? Cóż, jeśli prowadzeni przeze mnie piłkarze otrzymują regularnie czerwone kartki za faule od tyłu, a zawodnicy przeciwnika jedynie upomnienia...

Viva Football to sympatyczny pomysł, autorzy jednak nie poradzili sobie z wykonaniem. Czekam na patcha. Bez niego gra jest uciążliwa nawet dla zagorzałego fana piłki nożnej.

Pałcjusz

viva FOOTBALL™

Sportowa

VIE/Crimson

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 51%

Cena: 155 zł

Premier Manager

Ninety Nine

Premier Manager '99 to gra dla menedżerów. Ludzi odpowiadających głową za losy firmy i dyrygujących kilkunastoosobowym zespołem pracowników. Lubiących mieć wszystko pod kontrolą, pilnie analizujących liczne raporty, wykresy i statystyki. Otwartych na sugestie podwładnych i dających im wolną rękę przy mniej skomplikowanych zadaniach. Dbających o biuro i utrzymujących swoje narzędzia pracy w nienagannym porządku. To do nich należy troska o stały dopływ gotówki do klubu piłkarskiego. Transfery, miejsca na stadionie, klubowe bary i restauracje, prawo do transmisji telewizyjnych, produkcja koszulek, szalików, breloczków... oraz przestrzeń reklamowa wokół boiska dają im szerokie pole do popisu. Mogą się obawiać jedynie niezadowolenia zarządu, który jest w stanie pozbawić ich intratnej posady. Z kibicami również nie warto zadzierać – nieprzychylna opinia publiczna może negatywnie wpłynąć na przebieg kariery.

Premier Manager '99 to gra dla księgowych. Osób, które z przyjemnością buszują wśród rachunków, sprawozdań finansowych i budżetów. Każdego dnia dodają i odejmują tysiące cyferek. Wydatki na pensje, premie, ubezpieczenia, opiekę medyczną w szpitalu, utrzymanie stadionu, powinny być równe wpływom od sponsorów, kibiców i telewizji, bo inaczej trzeba będzie zaciągnąć kredyt albo zapłacić większe podatki. A tego ostatniego nie lubi żaden księgowy.



Premier Manager '99 to gra dla archiwistów. Kolekcjonerów wszelkich danych o rozgrywkach piłkarskich ligi angielskiej. Kompleksowe informacje o zawodnikach, zespołach i trenerach to ich żywioł, nie może więc w nich zabraknąć dokładnych biografii piłkarskich i trenerskich, ciekawych anegdot oraz zdjęć zarówno osób, jak i obiektów sportowych. Możliwość aktualizacji i opcja wydruku świadczą o powadze, z jaką twórcy PM traktują takich hobbystów.

Premier Manager '99 to gra dla trenerów–taktyków, przed każdym meczem długie godziny zastanawiających się nad ustawieniem zespołu. Dokładnie opracowujących warianty rozegrania stałych fragmentów gry, z rozplanowaniem, kto i gdzie ma się znaleźć, gdy piłka będzie w danym sektorze boiska. Pilnie obserwujących drużyny przeciwne (w prasie i z pomocą specjalnych wysłanników), szukających ich słabych i mocnych stron. Jednocześnie to gra dla ludzi cierpliwych, których nie wyprowadzą z równowagi nawet uciążliwe niedoskonałości trenerskich narzędzi (czyt. interfejsu), nie pozwalające na automatyczne cofnięcie ostatnio dokonanej zmiany.



Premier Manager znany jest z rozbudowanych opcji administracyjnych.

Premier Manager '99 to gra dla telewidzów. Wymagających obserwatorów, wrażliwych na szczegóły. Doceniających obecność nazwisk i numerów na koszulkach, zróżnicowanie postaci piłkarzy pod względem wysokości, wagi, koloru skóry i umiejętności technicznych. W PM '99 może nie przypaść do gustu fakt, że angielskie zespoły grają stylem kontynentalnym, rzadko stosując długie podania z pominięciem drugiej linii i dośrodkowania w pole karne.

Premier Manager '99 to gra dla... wielbicieli angielskiego futbolu. Tylko oni nie zauważą ograniczenia w postaci 92 zespołów ligi angielskiej. Brak możliwości prowadzenia kariery poza Wyspami Brytyjskimi to w dzisiejszych czasach istotna wada menedżera piłkarskiego. Nie zniweluje jej ani opcja gry wieloosobowej na jednym komputerze, ani łatwość dostosowania środowiska gry do indywidualnych preferencji użytkownika, ani twarz uśmiechniętego Kevina Keagena na okładce. Szkoda.



Kristoff

PREMIER MANAGER NINETY NINE

Sportowa

Gremlin Interactive

CD Projekt

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 77%

Cena: bd

Redline Gangwarfare 2066

Nie jest trudno zrobić grę FPP. Wystarczy tylko engine. Jeżeli się go nie ma, zawsze można wylicencjonować od Epica albo id Software. Jeżeli jest się dużą firmą, robi się własny engine, a następnie wypożycza innym. Aby zrobić dobry FPP, potrzebny jest jednak jeszcze pomysł (z tym najczęściej nie ma problemu), który trzeba zrealizować z zachowaniem reguł gatunku.

Redline jest doskonałym przykładem niewykorzystania dobrego engine'u (no, powiedzmy – poprawnego) i niezłego pomysłu.

Po roku 2000 na Ziemi działo się coraz gorzej. W końcu doszło do katastrofy i wszyscy wylądowali na skażonej, zniszczonej pustyni. Na dodatek większą część populacji dotknęła tajemnicza choroba skóry, zamieniająca zwyczajnych ludzi w krwiożercze, czerwonoskóre bestie. We wszystko wmieszane były multikorporacje, w podejrzany sposób uzyskujące energię. Teraz jest rok 2066, a Ty musisz przeżyć we wrogim środowisku.

Nie da się ukryć, że intryga, chociaż bardzo sprawnie napisana, jest trochę naiwna i naciągana. Jeżdżenie samochodem i walka gangów mogłyby być zabawne, gdyby nie...

...nie dopracowany system sterowania. Gracz może poruszać się na dwa sposoby – na piechotę lub jednym z pojazdów (od dwóch do czterech kółek). Niestety, autorzy czegoś nie dopilnowali przy tworzeniu systemu poruszania i postać kierowana przez gracza prawie zupełnie nie „strafuje". Biega strasznie wolno i bardzo często się blokuje. O ile w innych FPP postać sterowana przez gracza porusza się płynnie, o tyle w Redline albo sunie jak po szynach, albo nie może wyjść zza rogu, bo zaczepia o ścianę. Żenujące.





Pomysł wykorzystywania rozmaitych pojazdów bardzo mi się podoba. To zawsze jakieś urozmaicenie w FPP. Niestety, kierowanie samochodem za pomocą myszy jest katorgą, a klawiaturą... no cóż, jeżeli lubicie gry samochodowe, to sami wiecie, że nie powinno się używać klawiatury. Szkoda, dobry pomysł rozbił się o nie dopracowane sterowanie.





Kolejną dużą wadą Redline są nudne poziomy (nudne to za mało powiedziane). Wyobraźcie sobie ogromną przestrzeń, na której nic się nie dzieje. Od czasu do czasu tylko przyjeżdża jakiś pojazd, aby wystrzelić w naszą stronę kilka rakiet. Potem długi korytarz i następna przestrzeń. Podstawą dobrego FPP powinny być właśnie dopracowane i ciekawe mapki, a tego w grze nie uświadczysz.

Wiadomo także, że przyzwoity FPP powinien mieć spory i urozmaicony zestaw broni. W Redline wszystkie rodzaje broni zostały połączone w jeden – zmienia się jedynie wygląd lufy (shotgunowa, rakietnicowa, granatnikowa itd.). Pomysł nawet zabawny, ale wolałbym, żeby każda broń miała osobny, dobrze zrobiony model (zamiast takiej karuzeli).

Oprawa graficzna nie jest najgorsza, ale „nie rzuca na kolana i nie zrywa kasku razem z plecami". Jest kolorowo, troszkę wybuchowo (całkiem ładne efekty eksplozji) i dosyć wolno na P200. Radzę grać na szybkim sprzęcie, bo inaczej czeka Was straszliwy slideshow.

Redline nie przypadł mi do gustu. To doskonały przykład gry FPP zrobionej, w moim odczuciu, przez całkowitych dyletantów. Może jestem zbyt wymagający, ale gra nie przytrzyma mnie przy komputerze.

RatlooZ

REDLINE

FPS

EA/Accolade

IPS CG

Wymagania sprzętowe: Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 50%

Cena: 155 zł

WYRÓŻNIENIE GAMBLER

Warzone 2100

Historia świata pokazana w Warzone 2100 jest (jak niemal we wszystkich RTS-ach) sztampowa do granic możliwości. Ot, przypadkiem wywołany konflikt nuklearny, a potem walka w celu odzyskania zaginionych technologii. Sama gra jednak nie jest sztampowa, wręcz przeciwnie: zdumiewa oryginalnością i podejściem do tematu.

Po pierwsze, mamy wspaniały engine 3D, przy którym ten z Total Annihilation jest przestarzałą ramotą. Po drugie, w sposób prawie idealny zbudowano interfejs użytkownika, co nadal, mimo tylu doświadczeń, w RTS-ach nie jest wcale regułą. Po trzecie, gracz sam decyduje o wyglądzie i przeznaczeniu własnych machin bojowych, konstruując je z dostępnych elementów (podobne rozwiązania widzieliśmy w Tribal Rage i, w ograniczonym stopniu, w Refluxie). Podobno w ten sposób można uzyskać 2000 kombinacji.



Pojazdy konstruuje się z trzech elementów: nadwozia, napędu i wieży.



Wreszcie po czwarte, kampania została przygotowana w nieszablonowy sposób. Otóż gdy przechodzimy do następnych misji, dysponujemy wzniesioną poprzednio bazą, a mapa po prostu „powiększa się". Albo otrzymujemy zadanie przeprowadzenia desantu na obce terytorium i tam prowadzimy walkę. Jeśli dodamy do tego otrzymywanie przez jednostki punktów doświadczenia (przydzielanych za zabitych wrogów) i zmianę ich statusu (aż do tytułu „hero") oraz doskonałe zachowanie się oddziałów na polu bitwy (automatyczne naprawianie uszkodzonych pojazdów przez wyspecjalizowane jednostki, programowalny system rozkazów, np. „wracaj, jeśli jesteś uszkodzony")... realizacja Warzone 2100 jest godna najwyższego uznania.

Interesujący jest sposób zdobywania nowych technologii. Nasze jednostki znajdują na polu walki artefakty, które następnie są badane w centrach naukowych i dopiero potem mogą wejść do produkcji (podobnie było np. w X-COM). Według autorów, możemy odkryć 400 wynalazków.



W Warzone 2100 trzeba dbać o własne jednostki. Te, które osiągną wysoki status, są bezcenne na polu bitwy. Mają większą siłę rażenia, celność i odporność na uszkodzenia. Szkoda tracić doświadczonego weterana, który zlikwidował już kilkadziesiąt wrogich celów, bo zanim nowy oddział „dochrapie" się podobnej pozycji, minie sporo czasu. Zmusza to gracza do uważnego oglądania pola bitwy i ewentualnego wycofywania pojazdów wymagających naprawy, zamiast bezmyślnie wysyłać je na samobójcze misje.

Możliwości konstrukcji jednostek i budowy urządzeń obronnych bazy są imponujące. Potężne mury nie kruszą się od jednego wystrzału, wieżyczki skutecznie opierają się wrogim szturmom, a pojazdy naprawcze krążą wokół, likwidując uszkodzenia. To wszystko powoduje, że szturm na dobrze chronioną bazę wcale nie jest prosty, natomiast przy rozsądnie zorganizowanej obronie można długo opierać się przeważającym siłom. Podczas walki ogromne znaczenie odgrywa ukształtowanie terenu: wzgórza i góry, wąwozy oraz doliny, drogi biegnące wśród wzniesień – wszystko to może utrudnić



lub ułatwić rozgrywkę, a z pewnością bardzo ją uatrakcyjnia.

Jacek Piekara

WARZONE 2100

Strategiczna
Eidos Interactive/Pumpkin Studios
Mirage
Wymagania sprzętowe: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98
Ocena: 88%
Cena: 159 zł



Corsairs

Gra Pirates! udowodniła, że pływanie po morzach pod piracką banderą może być fascynującą zabawą. Gra Buccaneer – że dokładnie ten sam temat można zupełnie położyć. Najnowsza gra firmy Microids, Corsairs, zachowuje zdrowy dystans do obu skrajności. Choć zaczyna się klasycznie (jako korsarz Jego Królewskiej Mości wykonujesz kolejne misje ku chwale Korony), wnosi do gatunku ożywczy powiew, z drugiej jednak strony – nie zachwyca wykonaniem.



Ożywczy powiew oznacza w tym przypadku wolność. Czy można wymyślić coś dającego więcej swobody od Pirates!, gdzie robiło się, co się chciało, jak się chciało i kiedy się chciało? Okazuje się, że można. W Piratach często nie wiadomo było, co w ogóle należy robić. W Corsairs mamy natomiast podział na 24 misje z dość silnie zarysowanym wątkiem fabularnym, wpisanym w realia historyczne. I tu właśnie pierwszy ukłon w stronę graczy: z wyjątkiem nielicznych przypadków, kiedy trzeba się spieszyć z wykonaniem otrzymanych zadań, operacje można przeprowadzać w całkiem dowolny sposób. Zamiast ścigać groźnego pirata, można się zająć handlem, zdobywaniem wrogich portów czy walkami na morzu. Co więcej, twórcy zostawili furtkę dla tych, którzy nie chcą kurczowo trzymać się fabuły. Kiedy nie udało mi się złapać poszukiwanego osobnika w drodze do wymienionego portu, po jakimś czasie dostałem informację o nowym miejscu pobytu ściganego.



Na okręt wroga można się dostać nie tylko po trapach, ale także spuszczając się po brasach.

Najczęściej powtarzający się element gry to walki na morzu. Można zatapiać okręty przeciwnika (czyste marnotrawstwo), można próbować abordażu. I tu po raz kolejny gracz ma wybór: przeprowadzić atak osobiście, czy zdać się na sterowanie SI. Drugie rozwiązanie, jakkolwiek oszczędza sporo czasu, powinno być stosowane tylko przy przewadze liczebnej własnych wojsk.



W jednym przypadku gracz nie ma wyboru: gdy w abordażu bierze udział postać, w którą się wcielił, musi samodzielnie dowodzić walką (jeśli jego bohater zostanie zabity, gra się kończy). Dostaje wtedy pod komendę do 50 ludzi (liczebność oddziału zależy od wielkości statku) i dowodzi nimi podobnie jak w klasycznym RTS.

Bitew nie można jednak prowadzić w ciemno. W grze ważna jest eksploracja zakrytej mapy, innej dla każdej misji. Do rozpoznania akwenów służą nie tylko okręty własnej floty (może ich być dowolnie dużo), ale także szpiedzy najmowani w portach neutralnych, którzy mogą zamustrować się na okręty innych bander i z nimi zwiedzają świat, dostarczając nam przy okazji informacji o wrogich portach, szlakach handlowych, położeniu wrogich flot i miejsc, w których ukryto skarby.

Sztuczna Inteligencja nie zachwyca. Mniejsze okręty przystępują do abordażu, by poddać się... zanim padną pierwsze strzały z oficerskich samopałów i skrzyżują się szpady (tylko piraci walczą do ostatka). Inne jednostki tak zapamiętale atakują forty broniące dostępu do portów, aż... zostają zatopione. Wad jest zresztą więcej: niewygodny interfejs, nieelegancki tutorial.

A jednak grało mi się w Corsairs dobrze. Doskonale wyczuwalne różnice w pływaniu beidewindem i fordewindem; refowanie żagli przy wchodzeniu do portu; możliwości rozbudowy portów; ceny zmieniające się zgodnie z zasadami popytu i podaży; bogactwo mórz i oceanów (Karaiby, Madagaskar, wybrzeże Azji, Australia) – to wszystko przemawia na korzyść gry. Z pewnością nie jest to przełom, warta jednak uwagi.

Sir Haszak

PS Gra ukaże się w pełnej wersji polskiej, co doda jej atrakcyjności. Szczegóły o lokalizacji w dziale Rynek.

Corsairs

Strategiczno-przygodowa
Microids
Coda

Wymagania sprzętowe: Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95/98

Ocena: 71%

Cena: bd

GAMBLER

Prenumerujesz?

WYGRYWASZ!

Zamawiając roczną prenumeratę GAMBLERA

BIERZESZ ZA FRIKO

☑ Członkostwo GamblerClubu oraz (jedna opcja do wyboru)*:



1. podkładkę pod mysz



2. czapkę z bajerami

lub

3. pomagasz małym pacjentom z Centrum Zdrowia Dziecka**

Jak zaprenumerować?

TO PROSTE!

1. Prenumeratę możesz zamówić, używając kartki pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub korzystając z Internetu: www.gambler.com.pl, lub za pomocą blankietu, który drukujemy obok.
2. Przesyłając zamówienie na kartce pocztowej nie ponosisz żadnych dodatkowych kosztów.
3. Rachunek otrzymasz z pierwszym zaprenumerowanym numerem Gamblera.
4. Wysyłkę upominków rozpoczniemy po otrzymaniu wpłaty za prenumeratę.

* Aby otrzymać prezent lub przekazać pieniądze, zaznacz odpowiednią opcję na kartce pocztowej załączonej do tego wydania Gamblera lub na stronie internetowej Gamblera, lub na blankiecie wpłaty zamieszczonym obok.

** W Twoim imieniu wydawca Gamblera wpłaci 10 zł na konto Centrum Zdrowia Dziecka.

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający
Adres wpłacającego
Odbiorca prenumeraty
Adres odbiorcy
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30
nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111
stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający
Adres wpłacającego
Odbiorca prenumeraty
Adres odbiorcy
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30
nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111
stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA BANKU

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający
Adres wpłacającego
Odbiorca prenumeraty
Adres odbiorcy
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30
nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111
stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

ODCINEK DLA POCZTY

ZŁ .... GR ....
słownie ....
Wpłacający
Adres wpłacającego
Odbiorca prenumeraty
Adres odbiorcy
na rachunek: LUPUS Sp. z o.o. 00-739 Warszawa ul. Stępińska 22/30
nazwa banku PKO BP IX O/Warszawa
Nr r-ku 10201097-318121-270-1-111
stempel .... podpis przyjmującego .... zł .... Pobrano opłatę

PRENUMERATA MIESIĘCZNIKA GAMBLER

SUPERZABAWA I SUPERLEKTURA

GAMBLER w prenumeracie 12 wydań 135 zł zamiast 154,80 zł

oszczędzasz 19,80 zł

prenumerując masz gwarancję:


członkostwa GamblerClubu (wraz z korzyściami)


otrzymania odjazdowych prezentów (możesz też pomóc chorym dzieciom)


regularnej dostawy każdego zamówionego numeru


doręczenia czasopisma do domu


pokrycia kosztów wysyłki


stabilnej ceny w ramach dokonanej przedpłaty


superlektury i ekstrazabawy

Szczegółowych informacji udziela Sekcja Sprzedaży:
ul. Stępińska 22/30, 00-739 Warszawa
tel./fax (0-22)415121, (0-22)410374
e-mail: prenumerata@lupus.waw.pl

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐

proszę o rachunek uproszczony .... ☐

suma

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ...... ☐

NIP

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐

proszę o rachunek uproszczony .... ☐

suma

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ...... ☐

NIP

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐

proszę o rachunek uproszczony .... ☐

suma

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ...... ☐

NIP

podpis osoby upoważnionej

Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę

TYTUŁ	liczba pren.	cena prenumeraty	kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań 47 zł 26 wydań 87 zł		
ENTER CD		12 wydań 114 zł		
GAMBLER CD		12 wydań 135 zł		
TELECOM FORUM		12 wydań 50 zł		
CADCAM FORUM		12 wydań 70 zł		
NET FORUM		12 wydań 50 zł		

wybieram prezent numer (wpisz cyfrę) .... ☐

proszę o rachunek uproszczony .... ☐

suma

Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy ...... ☐

NIP

podpis osoby upoważnionej

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący),
g. Bócevau (EKG),
Erectus Magnificus (Gildia RPG),
Kristoff (KS Gambler),
PiŁA (Klub Techniczny),
gen. TopGun (Aeroklub),
White ViZard (Klub MTG),
Marcin Wichary (Klub DDT),
ZooltaR (Klub 3D)
Projekt graficzny:
Piotr Kakiet

TeTe

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW

Rollcage

Podane kody można wpisywać w dowolnym menu, poprawne wstukanie kwitowane jest dźwiękiem. Ponowne wpisanie kodu wyłącza ułatwienie. Ułatwienia są aktywne również po ponownym uruchomieniu gry.

IAMALAZYBASTARD – Debug Menu,
WARPSPEEDMRSULU – Hyper Speed,
WRECKEDONSPEED – Mega Speed,
REFLECTIONS – tryb lustrzany,
GIVEMESCORPIO – liga Scorpio,
GIVEMETAURUS – liga Taurus,
JACKIMFLYING – zwiększona grawitacja,
FLYMETOTHEMOON – średnia grawitacja,
BRINGMEBACKTOEARTH – normalna grawitacja.

Heroes of Might & Magic III

W czasie gry naciśnij **Tab** i wstukaj jeden z poniższych kodów:

nwconlyamodel – rozbudowa zamku,
nwctrojanrabbit – wygrana,
nwcavertingoureyes – 35 Archaniołów,
nwcantioch – namiot, balista i wóz z amunicją,
nwcigotbetter – awans na następny poziom,
nwccastleanthrax – szczęście,
nwccoconuts – nieograniczony zasięg,
nwcmuchrejoicing – morale,
nwcalreadygotone – mapa-układanka,
nwcgeneraldirection – mapa świata,
nwcshrubbery – surowce i złoto,
nwctim – wszystkie czary i 999 mana,
nwcfleshwound – Death Knights,
nwcphisherprice – jaśniejsze kolory.

Uwaga: gracz używający tych ułatwień zostanie sklasyfikowany jako „Cheater".

Konserwatyzm

New World Computing to staroświecka firma. Trzyma się mocno pewnych przestarzałych zasad, robi gry, które nie tylko ładnie wyglądają, ale i są dokładnie przemyślane. W HoM&M III znalazłem tylko jedną „przegiętą" jednostkę, która oczywiście służy po stronie niemodnego ładu i porządku. Którą? Podpowiem tylko, że ma skrzydła i brodę :-) I miecz. Konserwatyzm NWC przejawia się jeszcze w jednym – firma, co prawda, przewidziała szeroki wachlarz ułatwień, ale korzystający z nich gracz nie ma szans na zapisanie się w annałach jako wielki zwycięzca...

Zgredaktor

PS Tym z Was, którzy nie grają w tym miesiącu w Heroes III, polecam grę Baldur's Gate i luźne na jej temat uwagi pióra młodego, zdolnego (i skromnego) Zgredaktora :-)

Hardwar

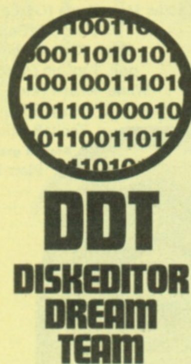
Podczas konfiguracji joysticka w grze przypisz jednemu z przycisków funkcję **„God Hanger"**. Gdy go naciśniesz w trakcie gry, zostaniesz przeniesiony do hangaru, gdzie możesz się zaopatrzyć w rozmaite dobra i gotówkę.

Gruntz

Naciśnij podczas gry **Enter**, wpisz kod i ponownie naciśnij Enter.

mpriorio – tajny poziom (Trouble in the Tropics),
mptraitor – „Traitor Mode".

W dzisiejszym wydaniu:



A to przykra niespodzianka... Dwie pierwsze części **Heroes of Might & Magic** święciły na łamach DDT triumfy, a tymczasem trzecia część tej gry ma zaszyfrowane save'y... Tak miło wspominam przerabianie „dwójki" - pliki ze stanami tak eleganckie, że da się w nich znaleźć praktycznie każdą informację. Na szczęście, zawsze istnieje możliwość skorzystania z trainera - dwa z nich były umieszczone w majowym wydaniu Gambler Packa.

Dzisiaj w klubie DDT króluje gra **Worms: Armageddon**. Rozłożył ją na części pierwsze **Sko3las**. Jego poprawki ostatnio często pojawiały się na łamach Gamblera. Tak trzymać!

Kolejny odcinek kursu dla początkujących znowu, niestety, musiałem przełożyć. Ale w końcu najważniejsze tematy już zostały omówione, a ja zawsze służę pomocą.

Marcin Wichary (mwichary@gambler.com.pl)

POPRAWKI

Resident Evil 2

Otwieramy plik z savegame'em i od offsetu 598h mamy spis przedmiotów, które posiada bohater. Każdy przedmiot zajmuje 4 bajty, ale niektóre wymagają wpisania kilku czterobajtowych sygnatur. Możemy wykorzystać m.in. następujące wartości:

Przedmiot	**Wartość**
Wolne miejsce	00 00 00 00h
Taśma z atramentem	1E xx 00 00h, gdzie xx to liczba taśm (maks. FFh)
Zioła (3× zielone)	2C 01 00 00h
Zioła (zielone, niebieskie, czerwone)	2E 01 00 00h
Zioła (niebieskie)	28 01 00 00h
Spray	23 01 00 00h
Shotgun	08 FF 00 00h
Wyrzutnia rakiet	11 FF 01 00 11 FF 02 00h
Wyrzutnia granatów + naboje	09 FF 00 00 19 FF 00 00 1A FF 00 00h
Broń maszynowa	0F FF 01 00 0F FF 02 00h

President Devil

South Park

Oto offsety do tej świetnej gierki:

Offset	**Znaczenie**
2Ah	Postać, którą gramy

Możliwości: 00h - Cartman, 01h - Kyle, 02h - Stan, 03h - Kenny. Dla wersji multiplayer można wpisywać inne wartości, ale u mnie zawsze pokazywał się Cartman.

1D6h	Zdrowie (od 0 do 100)	1F2h	Terrance and Phillip (jw.)
1EAh	SnoBall Ammo (jw., 100 oznacza niewyczerpany zapas amunicji)	1F4h	Warpo Ray Ammo (jw.)
		1F6h	Sniper Chicken Ammo (jw.)
1ECh	Dodge Ball Ammo (jw.)	1F8h	Alien Dancing Gizmo (jw.)
1EEh	Plunger Ammo (jw.)	1FAh	Cow Launcher Ammo (jw.)
1F0h	Spongy Dart Ammo (jw.)	208h	Poziom gry

Można wpisać następujące wartości: 01h...03h - poziom pierwszy, 04h...06h - poziom drugi, 07h...09h - poziom trzeci, 0Ah...0Ch - poziom czwarty, 0Dh...0Fh - poziom piąty i wreszcie 10h - ostatni poziom.

Sko3las

Thief: The Dark Project

Kasa zapisana jest pod offsetami 553h i 574h.

Pod pierwszym z nich znajduje się aktualnie przez nas posiadana gotówka, zapisana odwrotnie na dwóch bajtach (czyli 5555 kasy to B3 15h, a nie 15 B3h).

Pod drugim offsetem jest gotówka, którą „zarobiliśmy" od pierwszej misji, tym razem zapisana normalnie (np. 6666 kasy to 1A 0Ah).

McMac

Kasa znajduje się pod offsetem E76h.

Stały Bywalec

Worms: Armageddon

Na początek możemy dobrać się do plików ***.wam**, umieszczonych w katalogu **Data\Mission** - odpowiadają za misje dla jednego gracza (pliki **Training*.wam** - za misje treningowe, natomiast **Mission*.wam** - za pozostałe).

Pliki te są zwykłymi zbiorami tekstowymi, możemy się więc do nich dobrać nawet Notepadem. Oto najważniejsze fragmenty, którym warto się przyjrzeć (opatrzone moimi komentarzami):

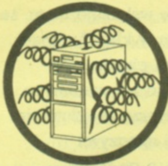
[Mission]	
WinningCondition=?	warunek zwycięstwa: 0 - zabicie wszystkich przeciwników, 1 - zniszczenie odpowiedniej skrzynki, 2 - przeżycie odpowiedniej liczby rund, 3 - zebranie odpowiedniej skrzynki
[Description]	
Difficulty=?	poziom trudności: 1 - najniższy, 4 - najwyższy
[Options]	
FallDamage=?	energia, jaką traci się przy upadku z wysokości
LandRetreatTime=?	czas (w sekundach), przez jaki można się wycofać po użyciu broni
RopeRetreatTime=?	jak wyżej, po użyciu liny
RoundTime=?	czas całej gry (w minutach)
TurnTime=?	czas rundy (w sekundach)
MineFuse=?	przez ile sekund mina „piszczy", zanim wybuchnie (0 - natychmiast)
EnableSecretWeapons=?	tajna broń (0 - nie, 1 - tak)
WeaponsDontEndTurn=?	możliwość strzelania równocześnie z broni kilku typów (0 - nie, 1 - tak)
TurnEndFinishesGame=?	tylko jedna runda (0 - nie, 1 - tak)
LossOfControlDoesntEndTurn=?	czy można kontynuować grę po np. upadku (0 - nie, 1 - tak)
WormSelect=?	możliwość wybierania robaka (0 - nie, 1 - tak)
JetPackTimeLimit=?	czas (w sekundach) działania jetpacka (0 - nieskończony)
[Environment]	
Wind=?	maksymalna siła wiatru
Friction=?	przyczepność (mniejsza dla np. śniegu)
IndestructableLandscape=?	czy teren można niszczyć (0 - tak, 1 - nie)
AlliedGroupToGoFirst=?	która grupa ma zaczynać pierwsza (0 - jeśli nie ma grup)
[Teams]	
TeamsInMission=?	liczba drużyn
[HumanTeam] lub [CPUTeam?]	
NumberOfWorms=?	liczba robaków w drużynie
TeamSkill=?	poziom drużyny (tylko dla komputera)
AlliedGroup=?	grupa (wszystkie drużyny w tej samej grupie będą sprzymierzeńcami)
Ammo_?=?	zapas amunicji w danej broni (-1 to nieskończona ilość)
Worm?_Energy=?	energia danego robaka
Worm?_ArtileryMode=?	czy robak może się poruszać (0 - tak, 1 - nie)

Pozostała część pliku zawiera zdarzenia i sekwencje. Rozszyfrowanie ich pozostawiam Wam.

STANDARDOWA BROŃ	**Ilość**	**Moc**	**Opóźnienie**	**Skrzynki**
Air Strike	5Dh	5Eh	5Fh	60h
Axe	79h	7Ah	7Bh	7Ch
Banana Bomb	45h	46h	47h	48h
Baseball Bat	A1h	A2h	A3h	A4h
Bazooka	29h	2Ah	2Bh	2Ch
Blow Torch	7Dh	7Eh	7Fh	80h
Bungee	91h	92h	93h	94h
Cluster Bomb	39h	3Ah	3Bh	3Ch
Dragon Ball	6Dh	6Eh	6Fh	70h
Dynamite	99h	9Ah	9Bh	9Ch
Fire Punch	69h	6Ah	6Bh	6Ch
Girder	85h	86h	87h	88h
Hand Grenade	35h	36h	37h	38h
Hand Gun	49h	4Ah	4Bh	4Ch
Homing Missile	2Dh	2Eh	2Fh	30h
Kamikaze	71h	72h	73h	74h
Land Mine	65h	66h	67h	68h
Longbow	59h	5Ah	5Bh	5Ch
Minigun	55h	56h	57h	58h
Mortar	31h	32h	33h	34h
Napalm Strike	61h	62h	63h	64h
Ninja Rope	89h	8Ah	8Bh	8Ch
Parachute	8Dh	8Eh	8Fh	90h
Petrol Bomb	41h	42h	43h	44h
Pneumatic Drill	81h	82h	83h	84h
Prod	75h	76h	77h	78h
Sheep	9Dh	9Eh	9Fh	A0h
Shotgun	4Dh	4Eh	4Fh	50h
Skunk Bomb	3Dh	3Eh	3Fh	40h
Teleport	95h	96h	97h	98h
Uzi	51h	52h	53h	54h
BROŃ SPECJALNA				
Flame Thrower	A5h	A6h	A7h	A8h
Holy Hand Grenade	B1h	B2h	B3h	B4h
Homing Pigeon	A9h	AAh	ABh	ACh
Mad Cow	ADh	AEh	AFh	B0h
Mole Bomb	C1h	C2h	C3h	C4h
Old Woman	B5h	B6h	B7h	B8h
Sheep Launcher	B9h	BAh	BBh	BCh
Super Sheep	BDh	BEh	BFh	C0h
DODATKI				
Double Damage	D9h			
Fast Walk	D1h			
Jetpack	C5h			
Laser Sight	CDh			
Low Gravity	C9h			

W „ilość" wpisujemy wartość od 00h (brak) do 09h (maksimum) lub 0Ah (nieskończoność). W „moc" - liczbę od 00h do 04h, w „opóźnienie" od 00h do 09h, natomiast w „skrzynki" - od 00h do 05h. W przypadku dodatków wystarczy wpisać tylko „ilość".

Sko3las



KLUB TECHNICZNY

Jak zapewne zauważyliście, dział Hardware w wyniku rewolucji zmienił nazwę na Hard & Soft, zwiększył objętość do czterech stron i zawiera nowości z dziedziny sprzętu i oprogramowania. Także w Klubie Technicznym mamy dla Was coś nowego. Podczas Game Developers Conference w San Jose [relacja z imprezy w nr. 5/99, str. 8 - przyp. red.] Michael Hara, wiceprezes NVIDII, udzielił nam wywiadu na temat najnowszego produktu firmy, RIVA TNT2.

Podstawowe parametry techniczne TNT2 przedstawiliśmy w poprzednich numerach Gamblera, dla tych jednak, którzy ich nie znają, drukujemy wywiad w całości.

Michael, jakie nowe dodatki są w układzie RIVA TNT2 w porównaniu z TNT?

- Główna architektura, jak 32-bitowa magistrala graficzna [chodzi o 32-bitowy kolor, magistrala jest 128-bitowa - przyp. PiŁA] czy 24-bitowy bufor Z, pozostała taka sama. Zwiększyliśmy jednakże przepustowość głównych magistral oraz zmieniliśmy technologię produkcji układu; TNT2 produkowana jest obecnie w technologii 0,25 mikrona [stara TNT - wyłącznie 0,35 mikrona; jej wersja 0,25 nigdy nie ujrzała światła dziennego - przyp. PiŁA]. Gdyby porównać TNT i TNT2 taktowane zegarem o tej samej częstotliwości, kość TNT2 byłaby od 6 do 10% szybsza.

Dzięki nowej technologii mogliśmy ponadto znacznie zwiększyć prędkość taktowania układu i pamięci. TNT pracuje z prędkością 90 MHz, a najnowsze karty graficzne będą budowane na chipach TNT2 taktowanych zegarami 166, a nawet 175 MHz. Wynik: 16- i 32-bitowe odwzorowanie grafiki i niewiarygodnie wysoki framerate. Kolejna ważna zmiana: w najmocniejszej wersji karty TNT2 będą wyposażone aż w 32 MB pamięci, zaś TNT - najwyżej 16 MB. Oznacza to, że więcej tekstur będzie można ładować do pamięci lokalnej. Ponadto wykorzystujemy płaskie ekrany ciekłokrystaliczne.

Jak wypada TNT2 w porównaniu z układem Voodoo^3 firmy 3dfx?

- Tego roku mogliśmy wykluczyć 3dfx z listy naszych konkurentów, gdyż tak wykazały benchmarki referencyjnej karty Viper V770. Według mnie obecnie scena kart grafiki 3D wygląda tak: nawet jeśli jakiś producent odpadnie w danym sezonie, spokojnie może wrócić na arenę kart 3D. Firma 3dfx, wprowadzając swój pierwszy chipset Voodoo, dała niesamowitego kopa przemysłowi rozrywkowemu. Jednak kolejna runda rozgrywki akceleratorów 3D trzeciej generacji zdecydowanie będzie nasza.

3dfx zintegrował w Voodoo^3 (w najmocniejszej wersji) RAMDAC 350 MHz, Wy wybraliście tylko 300 MHz. Dlaczego?

- Poszliśmy praktyczną drogą: nie istnieje dziś monitor, który mógłby obsłużyć RAMDAC 350 MHz. Z tego, co wiemy, w najbliższym czasie takie monitory nie pojawią się na rynku, gdyż ze względu na zbyt wysokie promieniowanie nie otrzymają stosownych certyfikatów.

Czy myślicie o kombinacji SLI dwóch kart TNT2?

- Nie. SLI skierowane jest do bardzo wąskiej grupy graczy-zapaleńców. Ponadto należy na to spojrzeć z innej strony: gdy 3Dfx wprowadził technikę SLI, karty graficzne osiągały prędkość 30 do 40 klatek na sekundę. Dzięki kombinacji dwóch kart osiągano 80 do 90 fps - zupełnie bez sensu. Za to dzisiaj jeden układ potrafi wyświetlić np. 145 fps. Nie potrzebuję SLI; po co mi 280 fps?

TNT korzysta z magistrali AGP 2×, z kolei karty TNT2 wspierają AGP 4×, którego premiera odbędzie się jesienią. Co daje ten upgrade?

- Według definicji, AGP 4× daje dwukrotnie większą przepustowość niż AGP 2×. Umożliwi to twórcom gier wykorzystywanie tekstur w wysokiej rozdzielczości bez obniżania osiągów. Zakładamy, że rendering w wysokiej rozdzielczości wkrótce stanie się standardem.

Czy Wasz nowy układ jest zoptymalizowany pod kątem technologii 3DNow! firmy AMD?

- Tak. Kilka miesięcy temu umieściliśmy na naszej stronie nowe sterowniki dla TNT o nazwie Detonator. Za ich pomocą karty TNT wykorzystują instrukcje 3DNow! oraz te z Pentium III. To samo dotyczyć będzie TNT2.

Jakie karty graficzne będą używać układów TNT2?

- Podpisaliśmy umowy z wieloma producentami kart graficznych. W Stanach Zjednoczonych - między innymi z Diamond Multimedia i Creative Labs. W Europie z Guillemot i ELSA. Każda firma będzie produkować karty o bardzo zróżnicowanych konfiguracjach [różne szybkości taktowania chipu TNT2 i pamięci, 16/32 MB pamięci, wyjście do telewizora/DFP, wejście wideo i inne - przyp. PiŁA].

Jak będą się kształtować ceny kart TNT2?

- W Stanach klient zapłaci około 250 USD za 32-megabajtową kartę taktowaną najszybszym zegarem. Wolniejsze wersje kart TNT2 z 16 MB pamięci będą kosztować około 130 USD.

Kiedy możemy oczekiwać następnej wersji układu RIVA?

- Pracujemy obecnie nad sprzętem, który umożliwi uzyskanie jeszcze wyższych rozdzielczości podczas renderingu. Także trójwymiarowe obiekty będą mniej kanciaste. Prawdopodobnie nowe układy będą obsługiwać jeszcze więcej pamięci i przerabiać jednocześnie jeszcze więcej punktów [TNT i TNT2 potrafią obrabiać dwa teksele jednocześnie - przyp. PiŁA]. Obecna strategia NVIDII wygląda tak: każdej jesieni w ciągu ostatnich dwóch lat pokazywaliśmy zupełnie nowy układ, który tuż po nowym roku otrzymywał poprawioną wersję [jesień '97 - RIVA 128, wiosna '98 - RIVA 128ZX, jesień '98 - RIVA TNT, wiosna '99 - RIVA TNT2 - przyp. PiŁA]. Tej wiosny po prostu rozwijamy serię TNT. Na jesieni możecie się spodziewać zupełnie nowego produktu.

Rozmawiał PCP

NV10

Dwa tygodnie po udzieleniu nam wywiadu NVIDIA oficjalnie zapowiedziała ten „nowy produkt". Układ (o kodowej nazwie NV10) będzie pierwszym przeznaczonym na rynek domowy chipem 3D, wspierającym sprzętowo tzw. T/L engine (Transformation and Lightning), czyli transformacje i oświetlenie! Te dwa podstawowe kroki w tworzeniu grafiki 3D dotychczas były liczone przez procesor komputera (patrz artykuł „Grafika 3D - krok po kroku", Gambler 11/98). Przejęcie przez układ 3D T/L oznacza, że od teraz całą scenę 3D będzie tworzył samodzielnie, bez obciążania procesora! Oznacza to, oczywiście, ogromny przyrost szybkości trójwymiarowych animacji.

Procesor komputera nie będzie już „marnować" swojej mocy na liczenie grafiki - zajmie się nie mniej ważnymi aspektami, np. symulacją zjawisk fizycznych w grach, o wiele lepszą Sztuczną Inteligencją (AI - Artificial Inteligence), lepszą obsługą gier sieciowych. Nowy produkt NVIDII wywołał duże zamieszanie w Internecie - producenci gier mówią o grafice jakością zbliżonej do tej, którą widzieliśmy w filmach „Toy Story" czy „Jurassic Park". Może wreszcie w strzelaninach FPP przeciwnicy będą walczyć jak prawdziwi ludzie!

Premiera nowego układu zapowiadana jest dopiero na jesień. Na razie niewiele jeszcze wiadomo na jego temat, będę jednak informował Was na bieżąco.

Voodoo^3 4000

Luciano Alibrandi z 3dfx zapytany o ten układ odpowiedział: „Co? Nic nie wiem na temat takiego układu!". A jednak po Internecie krążą o nim legendy. Co konkretnie mówi się o V^3 4000?

Przede wszystkim ma to być - uwaga! - pierwszy chip ze stajni 3dfx renderujący z użyciem pełnej, 32-bitowej palety barw (wreszcie!). Koniec z 16-bitowym kolorem. Ponadto nowy V^3 z płytą główną ma się komunikować przez magistralę AGP 4×, a wiecie, po co? Żeby ciągnąć tekstury z pamięci komputera! Naturalnie, nie zabraknie też obsługi tekstur o wysokiej rozdzielczości (2048×2048) oraz nowych funkcji 3D (filtrowanie anizotropowe, mapowanie wybojów itd.). Ponoć nowy układ ma być zaprezentowany już w czasie nadchodzących wakacji! Podobno jest zoptymalizowany pod kątem nowego chipsetu Camino, a do tego... będzie działał tylko na nowych płytach głównych opartych na Camino.

To jeszcze nie wszystko. Miłośnicy Voodoo próbują przewidzieć parametry, jakie będzie miał... Voodoo^4. Rzeczywiście, zwalają z nóg. V^4 ma: wspierać AGP 4× (lub 8×, gdy stosowna specyfikacja będzie już gotowa); liczyć 14 milionów trójkątów na sekundę (Voodoo^2 - 3 miliony); wypełniać 1064 miliony tekseli na sekundę (Voodoo^2 - 90 milionów). Zintegrowany RAMDAC taktowany będzie zegarem 350 MHz (by uzyskać rozdzielczość 2048×1536 przy 75 Hz), a jądro Voodoo^4 - 266 MHz (Voodoo^3 2000 - 143 MHz). Karty Voodoo^4 mają mieć 32 lub 64 MB pamięci SGRAM (lub RDRAM) oraz wyjście do telewizora.

Ponadto układ będzie wykonany w technologii 0,18 mikrona i ma się składać... z 21 milionów tranzystorów (procesor Pentium II i RIVA TNT zawierają około 7 mln tranzystorów). Voodoo^4 będzie miał cztery jednostki teksturujące (Voodoo^2 i RIVA TNT po dwie) oraz - naturalnie - grafikę wyrenderuje z 32-bitową głębią koloru. Ma mieć zmiennoprzecinkowy, 32-bitowy bufor Z. Będzie wspierać kompresję tekstur (oczywiście w wysokiej rozdzielczości) oraz wszystkie efekty 3D, także filtrowanie anizotropowe. Ma mieć też zintegrowany procesor geometrii (liczący T/L - zupełnie jak NV10), zawierać sterownik OpenGL ICD, a także drivery dla DirectX 7.0 i Glide 4.0... Jak miło sobie pomarzyć :-) Premiera? Nie wiadomo, ale pewnie dopiero w roku 2100 ;-)

PiŁA



GILDIA RPG

W tym miesiącu publikujemy tekst z listy dyskusyjnej pl.rec.gry.komputerowe. Autor bardzo krytycznie wypowiada się o grze Baldur's Gate. Wszystkich chętnych zapraszam do dyskusji!

Baldur's Gate

Jakiś czas temu, odmawiając sobie piwa, gumek i takich tam, kupiłem oryginalną wersję Baldur's Gate. Dzięki pomocy kumpla z Wielkiej Brytanii miałem tę grę na kilka chwil przed jej oficjalną premierą. Jak cudnie: install, skip intro, create character. Oho, możliwość wklejania własnych dźwięków i twarzy. Miło. No to start! I tu praktycznie czar pryska.

Autorzy żądają sporej kasy, a w zamian dają niezbyt udaną grę. Fakt, wszystko jest bardzo starannie wykonane: nad drzewami latają sokoły, psy szczekają, członkowie drużyny mają własne zdanie i głośno je wyrażają, ale... Wszystko to jakieś takie nijakie, kiepskie i beznadziejne.

Najpierw: nie mam w chałupie jakiegoś killera Pentium III, tylko poczciwego Pentium 120 (zapchanego pamięcią i peryferiami). Może to mało, ale po tym poznaję dobrą grę, że na moim sprzęcie jakoś sobie działa. Np. Half-Life pop... mi jak dziki osiołek, podobnie Unreal, StarCraft czy Fallout.

Potem: grałem w angielską wersję dość długo. Nie do piwa i kanapki, ale naprawdę starałem się odegrać mojego Bossa. Gry nie testowałem w trybie Multiplayer. Po prostu po kilkunastu dniach znudziła mi się.

Teraz wyliczę, co mi się nie podoba:

1. Kreacja bohatera. Jak na liczbę wydanych suplementów do AD&D, jak na ilość zajmowanego przez grę miejsca - za mało jest profesji, ras, umiejętności i możliwości zróżnicowania postaci (wygląd, zachowanie, dźwięk; co, nie chciało się programistom wklepać więcej obrazków?). Cholera, przecież w Beholderach już to wszystko było, a w takich Dark Sun jeszcze więcej.
2. Wybór rasy ogranicza się tylko do wyboru zdolności. Jedynie w kilku miejscach postacie (może ze dwa czy trzy razy spotkałem takich klientów) mają coś do innych ras, ale są to raczej ogólniki w rodzaju: „Wy, którzy mieszkacie na północy". Nieważne, że rozmówca był Elfem i cała moja banda też. Jako Elf i Ranger nawijałem bez bólu z krasnoludzkimi Fighterami... i vice versa. W Falloucie klienci bardzo niechętnie podchodzili do mnie, jako do „dzikusa", nikt nie lubił mutantów itd.
3. Gra wlecze się jak jasna cholera, chociaż lokacje nie są zbyt duże i liczba postaci też nie jest zastraszająca. Ja rozumiem, jakieś skrypty postaci, duża rozdzielczość planszy, ale gra niemal się zawiesza, gdy na planszę wskoczy 8-9 koboldów. Przypomina mi się tu Lords of Magic. Chociaż to strategia, sposób prowadzenia walki jest niemal identyczny. Jednak tam wszystko pomyka szybko. Jeśli chodzi o scenerię, to świat Fallouta jest chyba równie dobrze opracowany, a mimo to nie miałem tam przestojów.
4. Ograniczenia w doborze drużyny. Wyobraźcie sobie sytuację, kiedy do Tanisa Półelfa (bohatera cyklu DragonLance, nota bene też ze świata AD&D) przychodzi Riverwind wraz z Goldmoon (barbarzyńca i kapłanka, bardzo użyteczni w przyszłości) i proponują wspólną podróż, a on na to: „Sorry. Jest nas już sześcioro". Taaa. Jasne. Może tak końcowa bitwa na pustyni w Dark Sun, gdzie oprócz swojej czwórki, miałem czterech klientów - sprzymierzeńców i wyczarowanego wyverna?
5. Ograniczenia poziomu i punktów doświadczenia. To, co było dobre w czasach Eye of the Beholder, tu już nie bardzo się sprawdza. Głupio jest mordować kolejne potwory na swej drodze i nie zauważać wzrostu doświadczenia. Wybiłem już chyba połowę żyjących ludzi i wszystkie potwory - aby sprawdzić, jak wygląda rozwój postaci. Efekt znikomy. Nie ma to jak Diablo. Zanim osiągnąłem 35. poziom doświadczenia nieźle się musiałem nałazić i nagrać (niemal zawaliłem studia przez tę zabawkę), ale w końcu udało mi się. Wiem, że to nie jest szczyt możliwości, są klienci znacznie lepsi.
6. Iluzoryczne karczmy, pogoda. Jakoś tak dziwnie, postacie „...nic nie jedzą, nic nie piją, chodzą, walczą, gwałcą, biją..." No z tym gwałtem, to przesada. Ale faktem jest, że bohaterowie przypominają Terminatorów, którzy nie zwracają uwagi na głód, pragnienie, niewygody, siąpiący wiecznie deszcz i śnieg. Ciekawe, co na to bohaterowie Betrayal at Krondor? Pamiętam, jak James omal nie umarł mi z głodu.
7. Brak tajemnic. Coś tam ludzie bąkną od czasu do czasu, o jakichś ruinach i różnych takich. Ogólnie nic, czego nie da się rozwiązać w miarę szybko. Do dziś nie wiem, czy pogłoski o jedynym żyjącym smoku w świecie Daggerfall są prawdziwe. Wiele wskazuje na to, że tak, ale nigdy go nie znalazłem... Podobno wampirzy klan Anthosis ma w którymś mieście całą organizację... Jest taka chwila, gdy Dedryczyn Lord Peryite daje się wezwać powtórnie i w zamian za wykonaną misję wręcza... Gdzieś tam, pośrodku morza znajduje się maleńka wysepka, na której stoi kaplica, w której spoczywa naprawdę potężny miecz... Co z tego jest prawdą, a co tylko pogłoską? Nieważne. Istotne, że świat staje się atrakcyjny, bardziej rzeczywisty. W Baldurze tego brak.
8. Liniowość. Jakoś tak za łatwo da się przewidzieć, co trzeba zrobić. Mała liczba miejsc wyklucza kombinowanie „gdzie by tu pójść", a brak możliwości omijania szlaków nie daje szansy na unikanie czekających na trakcie wrogów. Praktycznie nie da się olać całej sprawy i żyć sobie gdzieś tam... Ach, gdzież rozkosze Wizardry 7? Tak ciekawie było, gdy udawałem amnezję i zwiedzałem świat Might and Magic. A jak już kupiłem sobie własny zamek!
9. Brak oryginalności. Czy jest tu coś nowego, czego jeszcze nigdzie nie wykorzystano? Pierwsze z brzegu: stosunek poszczególnych członków drużyny do innych bohaterów. To było już w Ishar I, II, III. A dlaczego nie najpierw długa zabawa w zdobywanie doświadczenia, sławy i bogactwa, później kupienie własnej ziemi, budowa kasztelu, zatrudnianie stronników i ciśnięcie tego wszystkiego w diabły, gdy znowu usłyszymy Zew Drogi? Coś, z czym spotkał się niemal każdy „długowieczny" gracz AD&D...
10. Mało czarów, prawdziwych NPC-ów, subquestów, miejsc, gdzie może nawet nic się nie dzieje, ale za to „jak fajnie wodospad spływa z omszałych głazów", broni, pancerzy, przedmiotów, złota, wrogów, przyjaciół. Wszystko sztampowe. Może mały generator czarów z Daggerfalla? Na przykład Rain's Call of Chaos, który: paraliżuje, wysysa energię życiową, rzuca confusion na to, co pozostało. Prawda, że zabawniejsze od Magicznego Pocisku? Może zestaw broni z Might and Magic? Może zestaw wrogów z Final Fantasy VII?

No i co? Niech każdy pomnoży sobie pojemność dysku CD przez pięć i zastanowi się, dlaczego Baldur's Gate jest tak wielki? Na pewno nie przez rozbudowany, logiczny, realistyczny (jak na RPG) świat, w którym toczy się akcja gry; raczej miernej jakości (jak na dzisiejsze standardy) filmy, zajmujące kupę miejsca, albo całą masę wave'ów. Mogłoby ich spokojnie nie być, a gra by przyspieszyła. Najlepszy przykład, to animacja namiotu i ogniska, kiedy bohaterowie odpoczywają - za każdym razem ściągana z kompaktu. Tak to jest, że czasem 100 kB dobrego JPG jest lepsze od 100 mega badziewiastej animacji.

Wnioski: wydałem dużo pieniędzy na marny produkt. Baldur's to doskonały przykład, że aby wyciągnąć coś z gry, trzeba mieć trochę więcej niż tylko zbiór zasad i wymyśloną naprędce intrygę ozdobioną ładnymi kolorkami (i naprawdę piękną muzyką). Taki Eye of the Beholder mieścił się na 1-2 dyskietkach, a dał mi więcej radości z grania.

Możliwe, że po roku spędzonym tylko przy Baldurze wszystko nabierze kolorów i moje uwagi staną się bezpodstawne, ale jeżeli piwo, które piję, smakuje jak szczyny, to nic nie zmusi mnie, abym wypił je do końca!

Co tu robić? Idę pograć w Fallouta 2. Coś mi się zdaje, że poderwę znudzoną żonę tego gangstera (albo córkę, albo obie), a po małym co nieco w jej pokoju obrobię sejf w kanciapie obok. Cały pic polega na tym, że gangster gra w bilard za ścianą. Hehe. A może dam sobie w żyłę i zabawię się w Antoniego Banderackiego - zmasakruję jego lokal? Albo pomogę mu w załatwieniu pewnego miasta? Albo udam, że to robię i wystawię go władzom miasta? Albo... Ileż dróg do wyboru... Na jednym kompakcie.

Rain (rain@friko.onet.pl.)

1. Kreowanie bohaterów oraz ich późniejszy rozwój są bardzo uproszczone. Tak, jakby ktoś pobieżnie przejrzał „podstawkę" do AD&D i wpadł na pomysł zrobienia gry.
2. Stosunki między postaciami są nie dopracowane i sztuczne. Paladyn spacerujący pod rękę ze złym magiem? Jasne, wszystko może się zdarzyć. A Paladyn pozwalający towarzyszącemu mu Złodziejowi szperać po cudzych domach i okradać skrzynki z ostatnimi zapasami biedaków? To się nazywa „praworządny, dobry", czyż nie?
3. Grałem na PII 350, więc nie miałem kłopotów z szybkością gry. Niestety, musimy się przyzwyczaić, że gry będą wymagać coraz mocniejszego sprzętu. Chociaż akurat wysokie wymagania Baldura są niezrozumiałe, bo program nie ma jakichś fajerwerków graficznych.
4. Ograniczenia muszą być, bo trudno sobie wyobrazić sytuację, w której chodzimy z dwunastoosobową grupą. Przypominam jednak, że w niektórych grach (Suikoden, Magic Candle 2 i 3) zastosowano znakomity manewr polegający na tym, że zwerbowanemu bohatero-

wi każe się pozostać w wyznaczonym miejscu, a potem zgłasza się do niego, kiedy jest potrzebny. I tak na przykład w Magic Candle 2 w podróże po lochach zabierałem halflinga, który wprawdzie nie nadawał się do walki, ale był specjalistą od wykrywania pułapek. W wycieczkach do sklepów towarzyszył mi znakomity handlowiec itp., itd. Postacie pracowały, uczyły się, podróżowały, a ich ruchy można było śledzić dzięki specjalnemu „telepatycznemu" kamieniowi. Czy to nie znakomite rozwiązanie? Z kolei w Suikodenie wszyscy towarzysze głównego bohatera zbierali się na terenie jego zamku, skąd można było ich zabrać w podróż.

5. No właśnie! Po pewnym czasie gra zamienia się w przygodówkę z elementami walki, bo postacie już się nie rozwijają. W którymś momencie, żeby przejść na następny poziom, trzeba zdobyć taką liczbę punktów doświadczenia, że staje się to niemal niemożliwe. A jaki za to dostaniemy bonus? Kilkanaście punktów życia i +1 do THACO? Rozwój postaci jest czymś bardzo ważnym w RPG i nie wiem, czy coś bardziej rajcuje graczy niż obserwowanie, jak bohater staje się coraz mądrzejszy, silniejszy, wytrzymalszy, zdobywa nowe umiejętności.
6. Snu i jedzenia nie potrzebują także bohaterowie innych i to wcale niezłych RPG (Anvil of Dawn, Diablo, Stonekeep), więc nie uważałbym tego za aż taki feler. Jednak, aby gra była maksymalnie realistyczna, gracz powinien dbać o kondycję swoich postaci. Z drugiej strony, w BG po 24 godzinach aktywności postacie skarżą się, że już dawno nie odpoczywały [a zmęczeni co dwie godziny dostają ujemny modyfikator do wszystkich rzutów - Zgr.].
7. Odniosłem podobne wrażenie, że w grze jest za mało tajemnic i w ogóle brakuje jej nastroju. Nie ma celu, do którego człowiek dążyłby za wszelką cenę, bo nagroda przechodzi najśmielsze oczekiwania. Nie ma też skomplikowanych i zaskakujących intryg, jak np. w Wizardry 7, gdzie świat jest swego rodzaju układanką, której kolejne części stopniowo odkrywamy, dowiadując się, o co w tym wszystkim chodzi. Owszem, w BG występuje główna intryga, ale pomysł jest średnio oryginalny.
8. Liniowość jak liniowość. Gorzej, że są całe plansze, gdzie prawie zupełnie nic się nie dzieje. Zabić kilka potworów i hop na następną planszę. A potem to samo. Świata BG nie zwiedza się tak jak świata Might & Magic, gdzie wiadomo było, że po pokonaniu zgrai wrogów spotka nas coś przyjemnego. A to odkryjemy nowe miasto z nową gildią czarów, a to spotkamy postać, która nauczy nas jakiejś szalenie pożytecznej zdolności, a to jakiś NPC wyznaczy nam zadanie, za wykonanie którego dostaniemy wielką nagrodę. Nie mówiąc już o tym, że poznawanie świata pustyń, śniegów, lawy, mokradeł czy bezkresnych lasów oraz żyjących tam potworów bywa bardzo ekscytujące.
9. Zgadzam się w zupełności. W BG nie ma żadnego nowego pomysłu. Tytuł gry to chyba synonim słowa „sztampa". Jednak nie wydaje mi się, aby w grze role-playing można było zrezygnować z rozwiązywania intrygi i po prostu poświęcić się poznawaniu świata i ogólnemu lenistwu. Owszem, pamiętam, że tak było np. w Ultimie VI, w Daggerfall, do pewnego stopnia w Magic Candle 2. Ale w wypadku BG liniowość jest dużo mniejsza niż w seriach Lands of Lore, Realms of Arkania czy wszystkich „dungeonowych" RPG-ach (Beholdery, Stonekeep, Anvil of Dawn).
10. Pod tymi zarzutami muszę się podpisać obiema rękami. Przedmiotów jest niewiele, a z czarów większość zda się psu na budę. Atrakcyjność drogich przedmiotów polega głównie na tym, że do THACO lub AC dopisują jeden czy dwa punkty, ewentualnie ciut zmieniają charakterystykę bohatera.

Do zarzutów Raina dopisałbym jeszcze krytykę grafiki. Przeżyłem szok, gdy wszedłem do kopalni na południu. Tak kiepsko przygotowanych podziemi dawno nie widziałem. Wyglądają jak w jakiejś gierce shareware albo programie sprzed kilku lat. Wnętrza domów, knajp itp. są sztampowe, według jednego modelu. Pod tym względem, niestety, RPG wypadają nie najlepiej, no ale po pięciu kompaktach można się było spodziewać czegoś więcej. Wcale też nie zachwyca grafika ekwipunku. Gdzie te piękne, kolorowe bronie, pancerze i ciuszki z Daggerfalla...

Sporo zarzutów można też mieć do logiki gry. Podam tu tylko jeden przykład. Zauważyliście zapewne, że na początku głównym problemem, o którym mówią wszyscy obywatele krainy, jest brak żelaza. To katastrofa na wielką skalę, ludzie zastanawiają się, czym będą orać ziemię i kto ich obroni, kiedy miecze gwardzistów się rozpadną. Tymczasem w pierwszym napotkanym sklepie jest duży wybór mieczy, toporów, pancerzy i to za psie pieniądze. No to jak: jest kryzys, czy tylko opowieści o kryzysie?

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus



Na wstępie chciałbym przypomnieć zasadę rankingu kart. Wypełniacie kupon, wpisując po pięć kart z wymienionych na nim edycji, naklejacie go na kartkę pocztową i przysyłacie do redakcji. Ci z Was, którzy wpiszą swoje dane, wezmą udział w losowaniu pięciu upominków. Wyniki głosowania wraz z krótkim komentarzem umieszczam na dołączonym do Gamblera krążku CD, w kąciku MTG, który od tego numeru zmienił się. Publikowany będzie w formie stron HTML (możecie je oglądać za pomocą przeglądarki internetowej). Mam nadzieję, że znacznie podniesie to atrakcyjność kącika - czekam z niecierpliwością na komentarze!

Przejdźmy do spraw bieżących. W najbliższym okresie ucierpią Wasze kieszenie, gdyż na rynku pojawiają się aż dwie nowe edycje MTG. Szósta, zwana „klasyczną", oraz dodatek - Urza's Destiny. Kiedy piszę te słowa, obu setów nie ma jeszcze w sprzedaży, ale w Internecie pojawił się pewny na 99% spis kart z 6th Edition (znajdziecie go na CD). W kuponie rankingowym uwzględniłem już nowości - żegnamy piątą edycję, witamy szóstą i UD.

Przeglądając zestaw kart 6E, można dojść do kilku ciekawych wniosków. Widać znaczne wzmocnienie koloru zielonego (powrót kart: Uktabi Orangutan, River Boa, Maro), osłabienie czerwonego (mało kart zadających bezpośrednie obrażenia) oraz czarnego (brak Bad Moona, Black Knighta). Poziom koloru niebieskiego prawie się nie zmienił. W białym pozostawiono Armageddon, Wrath of God, dodano Exile (trochę gorsza odmiana Swords to Plowshares), ale zabrano White Knighta. Wraca komplet artefaktowych diamentów z setu Mirage oraz „tutorzy" (jest Vampiric Tutor!).

Wraz z turniejowym usankcjonowaniem szóstej edycji wchodzą w życie całkiem nowe zasady rozgrywki. Ich spis znajdziecie na CD, wymienię tylko najważniejsze. Całkowicie wyeliminowano karty zwane interruptami - odtąd wszystkie kontry będą instantami! Każdy zagrany czar układany jest na czubku „stosu" i może zostać „przykryty" kolejnym. Potem czary rozpatrywane są w kolejności od góry (możliwa jest sztuczka - przeciwnik: Armageddon, ja: Tutor po Counterspella, Counterspell). Wszystkie aktywowane na kartach efekty, poza źródłami mana, będą rozpatrywane również jako instanty (kolejna sztuczka - przeciwnik: Armageddon, ja: nic, przeciwnik: poświęca „instantowo" lądy dla Zuran Orba, czym „przykrywa" na chwilę rzucony wcześniej Armageddon; kiedy skończy poświęcanie, ja: Counterspell na Armageddona).

Kolejną zmianą jest to, że gracz natychmiast przegrywa, jeśli w którymś momencie jego poziom życia spadnie do zera. Może to czasami prowadzić do paradoksalnej sytuacji, w której obaj gracze mają po jednym punkcie życia i każdy z nich trzyma w ręku jedną kartę - Shock. Żaden nie może jej użyć, bo przegra! (Na przykład ja: Shock, przeciwnik: Shock -. czar przeciwnika znajduje się na górze „stosu", rozpatrywany więc jest jako pierwszy. Spadam na -1 życia - przegrałem! A „mój" Shock wcale nie jest już rozpatrywany). Na pewno sporo czasu upłynie, zanim każdy gracz wyłapie wszystkie kruczki i sztuczki w nowych zasadach.

White ViZard (viz@gambler.com.pl)

Fundatorem nagród w rankingu jest warszawski sklep Strefa 51 (Dworzec PKP Warszawa Centralna, Północna Galeria - Pawilon nr. 26, tel. 022 654 98 11).

GAMBLER	RANKING KART	STREFA 51
6E	TP	US
Dane głosującego (imię) (nazwisko) (ulica) (miejscowość + kod) (telefon + kierunkowy) (e-mail)	ST EX	UL UD



EKG ELITARNY KLUB GENERAŁÓW

Motto:

Z bitw, kiedy w spazmie ryczy zranione powietrze
Uratowaliśmy się przebiegłością i wiedzą
Czesław Miłosz

Zapraszam do kolejnego wydania EKG. Chciałbym zwrócić Waszą uwagę na nieco zmieniony kupon konkursowy. Kto chce, może tam wpisać nazwę ulubionego miasta z Heroes of Might & Magic III. Wyniki opublikujemy po zebraniu odpowiedniej liczby głosów. Oczywiście, można nadesłać wypełniony kupon konkursowy bez wpisanej nazwy miasta albo wziąć udział w ankiecie na temat HoM&M III, nie uczestnicząc w konkursie. Jeżeli chcielibyście uzasadnić dokładniej swój wybór, napiszcie. Najciekawsze listy na pewno opublikujemy.

KONKURS

Konkurs 3 (6/99)

Jedynym sponsorem konkursów EKG jest firma IPS Computer Group (Warszawa, ul. Okrężna 3, tel. 642 27 66, 642 27 68).

Przypominam zasady konkursu: pytania są wyceniane od jednego do czterech punktów (1 punkt za pierwsze itd.; tylko pierwszy konkurs zawierał trzy pytania, pozostałe będą miały po cztery). Za błędną odpowiedź (błędną, a nie jej brak) punkty są (UWAGA!!!) odejmowane. W każdej edycji konkursu wśród osób, które odpowiedziały bezbłędnie zostanie rozlosowana nagroda (nagrody). Pierwsza osoba, która zdobędzie 66 punktów, otrzyma główną nagrodę, czyli zestaw gier, ale w głównej klasyfikacji nie będą brane pod uwagę osoby, które nie nadesłały odpowiedzi do trzech konkursów.

1. Czy w HoM&M III Vampire Lords odzyskują punkty życia podczas walki z innymi nieumarłymi?
2. Lurker, Valkyrie, Corsair - przyporządkuj te jednostki konkretnym rasom.
3. W jakiej grze możemy opowiedzieć się po stronie państw Angland lub Darn?
4. Jak będzie brzmiał tytuł przygotowywanej przez zespół bułgarskich programistów gry o koncepcji podobnej do WarCraft II?

A oto prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 4/99:

1. Rasę Sheevatów spotykamy w grze MAX 2.
2. Prawdziwe imię Overlorda z Magic & Mayhem brzmi Merlin.
3. Trzy tytuły przygotowane przez grupę Swords to: Arnhem, Piotrków 1939 oraz Fall Weiss.

LISTY

I. Motto: To, co trzeba uczynić, omawiaj z wieloma, ale to, co zamierzasz uczynić, tylko z bardzo nielicznymi i najpewniejszymi, a najlepiej sam ze sobą. **Flavius Vegitius Renatus**

W numerze kwietniowym pisałeś, że istnieją inne strategie oprócz tandemu SC/TA. Ja ten problem poszerzam: istnieją inne strategie niż RTS-y. Nie grywam w RTS-y, chociaż rozumiem, że ktoś może je lubić, tak jak można lubić argentyńskie telenowele (vide przyjazd Leticii Calderon). Wydaje mi się, że nazywanie RTS-ów strategiami jest lekką przesadą, bo to najwyżej gry quasi-taktyczne o charakterze zręcznościowym. Na drugim biegunie są moje ukochane TBS-y, którym jednak w tym momencie grozi głęboka zapaść i zostanie im jedynie (jak pisał jakiś czas temu chyba Sir Haszak) odwzorowywanie konfliktów globalnych.

Skarżysz się, generalissimusie, że nikt nie pisze o niczym innym, a powód jest prosty. Skoro ktoś kocha StarCrafta, jak pani Stefa Esmeraldę, i wyskakuje koleś, który miesza SC z błotem, to tamten musi mu odpowiedzieć. W swoim liście wspomni coś o innej grze (np. TA) i z kolei fan tej gry odpisuje. Pętla się zamyka, sprzężenie zwrotne w czystej postaci. Z kolei fani TBS-ów, jak ja, to typki z reguły spokojne i nie wymieniane w takich dyskusjach (chyba że ktoś napisze, iż TBS-y są przeznaczone dla ludzi upośledzonych ruchowo). Gramy w swoje Civy, Simy czy Battlegroundy (ostatnio w TOAW) i mamy w nosie kłótnie „O wyższości SC nad..." itp. To czysta dziecinada.

Prawie nikt nie przysyła porad do gier ekonomicznych czy TBS-ów, natomiast do RTS-ów są niemal co tydzień. Dlaczego? Po prostu, kiedy pędzi na Ciebie n wrogich jednostek (przy n dążącym do nieskończoności), masz niewiele czasu na stosowanie wymyślnych ustawień czy taktyk. Jeśli ta sama sytuacja wystąpi w TBS-ie, masz okazję porównać Scipio's Defense z atakiem skrzydłowym spod Farsalos. Owszem, TBS-y są mniej dynamiczne, a przez to mniej realistyczne, ale za to wolne od podstawowych błędów RTS-ów (jak choćby pomyłki jednostek przy przemieszczaniu się czy w walce). Turówki są o wiele bardziej rozbudowane i porady dla grających w nie mogą mieć tylko bardzo ogólny charakter.

oberszter Ranon Tyrconnel, dowódca dywizji „Ard Feainn", Trzecia Armia, alias Yeti the Yedi, alias Wojciech Kosiorek

Nie sądzę, aby TBS-y stały na straconej pozycji, chociaż może gorzej będzie się teraz wiodło heksagonalnym strategiom wywodzącym się jeszcze z gier planszowych. Natomiast coraz częściej będziemy mieć do czynienia z połączeniem TBS-ów z RTS-ami. Zarządzanie gospodarką, dyplomacja, przemieszczanie jednostek będzie zachodzić w czasie regulowanym przez gracza (niezupełnie chodzi tu o tury, raczej takie quasi-tury), a walka - w czasie rzeczywistym. Tak wyglądała Wojna Światów, tak będzie w Braveheart - informacje o tej grze są tak atrakcyjne, że kto wie, czy jej sukces nie otworzy rynku dla nowego podgatunku.

Z drugiej strony, rynek jest nieprzewidywalny. Po sukcesie Diablo wszyscy spodziewali się zalewu jego klonów, a tu nawet Diablo II nie może się jakoś urodzić. Darek Michalski słusznie napisał kiedyś, że młodsi gracze niechętnie sięgną po TBS-y, bo nie mają one graficznej atrakcyjności ani dynamiki RTS-ów. Z kolei jednak wielkie sukcesy i znakomite recenzje wszystkich części HoM&M czy zapowiedź następnych części Warlords świadczą o tym, że TBS-y mogą być bardzo atrakcyjne i trafią nie tylko do fanatyków gatunku. A Alpha Centauri lub Civ: Call to Power wcale nie muszą być „pogrobowcami".

Trudno się jednak zgodzić z twierdzeniem, że w RTS-ach nie jest potrzebna taktyka i wypróbowywanie różnych ustawień wojsk! O tym, z jakimi problemami trzeba borykać się w RTS-ach, pisał np. Jurek Dędor w poprzednim wydaniu EKG. To naprawdę nie jest tak, że puszcza się n jednostek (przy n dążącym do nieskończoności :-), aby tłukły się z następnym „enem" w jednej wielkiej i bezładnej kotłowaninie.

II. Pisze do Was bardzo sfrustrowany gracz. Miałem wielką chrapkę na oryginalną grę Heroes of Might & Magic III. Już od dawna myślałem o tym i tym bardziej rosło moje zniecierpliwienie, że wydawca odsuwał premierę w nieskończoność. Gra jest na rynku - tylko, niestety, nie na polskim (chodzi oczywiście o ten oficjalny). Zaglądam do Gamblera 2/99 - jest zwiastun, a więc wszystko na najlepszej drodze. Potem już oficjalnie gra zaistniała na rynku europejskim. Lecę do sklepu, pytam i nic. Polska premiera będzie kiedyś, później. No cóż - pierwszy niesmak. Kasę zbierałem tyle czasu i tak czekałem, a część kumpli już się śmieje, że frajer chce kupić oryginał i jeszcze musi czekać, a przecież może mieć pirata za 15 złotych. Ale jestem twardy - czekam. Dobra, miesiąc później zaglądam do Gamblera: jest recenzja. Znowu lecę do sklepu i znowu nic. W Resecie są nawet screeny z polskimi tekstami, lecz na rynku cicho.

Lecę do EMPiK-u w Gdańsku, pytam, a sprzedawca: nie ma na półce, to nie ma. OK, łażę dalej i co widzę? W gralni jakiś gościu rżnie w Heroes III!!! Znowu łapię sprzedawcę. Ten odpowiada, że gry jeszcze nie było i oficjalna wersja będzie dopiero za tydzień! Cholera, to skąd oni mają ją w gralni? Pojawiam się tydzień później - jeszcze nie ma. Dwa tygodnie później - nie ma! A w gralni już od ponad dwóch tygodni (jak u piratów). Coś tu jest nie tak. W ostatnim tygodniu cztery razy latałem jak głupi. Kumple się śmieją, że na święta sobie nie pogram i mają, niestety, rację. Czy nie jest śmieszne, że trzeba tyle czekać? Jeżeli po świętach jeszcze nie będzie gry, to pójdę do pirata, a za resztę pieniędzy kupię może jeszcze coś?

Piotr Deinrych (de_pio@yahoo.com)

Smutno się robi, prawda? Twój list nie wymaga komentarza. Podsumowuje pracę polskich dystrybutorów z punktu widzenia nie całego rynku, ale pojedynczego gracza, który chciałby mieć oryginalny program (nawet nie równo z pojawieniem się pirackich płytek, ale chociaż niewiele później). W Twoim liście wyczułem natomiast (słusznie?) delikatną sugestię, że w gralni EMPiK-u były pirackie wersje gry. Odpowiadam więc: prawie na pewno nie. Sądzę, że widziałeś tam wersję sprowadzoną z Zachodu. Zwłaszcza że można ją było kupić na giełdach, a słyszałem też, że trafiła do sprzedaży do EMPiK-ów.

Brood War

Jest. Wreszcie ukazał się dodatek do mojej ulubionej gry - SC. Właściwie zdobyłem ją 2 miesiące wcześniej, zdążyłem więc już przejść wszystkie kampanie i chętnie podzielę się moją opinią. Dobre filmy to w SC już tradycja. Niestety, intro plus trzy zakończenia to zdecydowanie za mało. Brakuje też przerywników między etapami. Muzyka wzbogacona o nowe motywy jest jeszcze lepsza. Pod względem fabuły podstawka jest bez szans. Nie chcę nikomu psuć zabawy, dlatego nie będę o tym pisać. Nowe jednostki każdy zna już pewnie na pamięć, tyle o tym pisano w wielu czasopismach. Doszły

też zmiany w starych jednostkach: Sunken Colony jest szybsza i zadaje większe obrażenia, nastąpiło wzmocnienie goliatów, krążowników, niewidzialnych myśliwców, Scout jest jeszcze lepszy. Nieco zmieniły się relacje cenowe (czytaj: spadły koszty). AI jest dopracowana, komputer atakuje większymi grupami i nie robi tego w sposób schematyczny.

Jednak najciekawszą sprawą jest wykorzystanie nowych zabaweczek w walce z żywym mięsem. Generalnie jest dobrze, ale mam jedno zastrzeżenie: Mind Control. W recenzji (3/99) przeczytałem: „...Blizzardowi udało się nie przesadzić. Rasy nadal są bardzo zrównoważone, żadna nie uzyskuje przewagi". Śmieszne i w dodatku nieprawdziwe. Moim zdaniem Mind Control to jedno wielkie nieporozumienie. Nie mówię o łapaniu zwykłych jednostek, ale o SCV lub dronach. Po schwytaniu robola (co jest rzeczą banalną) otrzymujemy możliwość budowania jego bazy i dodatkowo 200 punktów PSI.

Wystawienie 12 krążowników to już tylko sprawa finansów (na dużych mapach i przy niewielkiej liczbie graczy nie jest to problem), nie wspominając o innych jednostkach. Teraz Proty mogą zrzucać nuka, używać Infested Terran, czołgów w trybie siege i wielu innych rzeczy. Niepowtarzalność ras została zaburzona. Koszty, jakie trzeba ponieść są - w porównaniu do zysków - żadne. Sklecenie nowego Dark Archona to niewielki wysiłek: 250 kryształów i 200 gazu. Podsumowując: gdyby nie ten błąd, gra byłaby twórczym rozwinięciem oryginału. Trzeba mieć nadzieję, że na górze wkrótce to zrozumieją i wprowadzą patcha, który uniemożliwi budowę obcej bazy. Szczerze zmartwiony

Kacz Gracz

Wątpliwości czytelnika niech rozwieje ZooltaR, nasz redakcyjny Protoss.

Drogi Kaczu Graczu. W swoim zacietrzewieniu nie zauważyłeś kilku dość istotnych faktów. Omówię tylko jeden z nich. Piszesz, że łatwo jest wykraść dronę przeciwnikowi. Odpowiem - NIE JEST ŁATWO. Nie jest łatwo przeprowadzić ATAK na drony przeciwnika, bo to przeważnie najsilniej bronione miejsce bazy. A co dopiero dostarczyć tam Dark Archona, ukraść dronę i wywieźć w bezpieczne miejsce.

Zanim rozwiniesz się do tego stopnia, żeby móc używać MC, przeciwnik będzie okopany i przygotowany na wszelkie ataki - możesz więc zapomnieć o próbach wykradania czegokolwiek. MC jest bardzo drogi - użyć go można raz, a potem trzeba dłuuugo czekać. A DA ma jeszcze sporo innych ciekawych umiejętności, nie tylko MC.

Owszem, możliwe jest uprowadzenie SCV czy drony z nowo powstającej i źle strzeżonej bazy. Wtedy trzeba jeszcze zbudować bazę (w przypadku Ziemian) i wszystkie potrzebne konstrukcje. A to trwa i kosztuje.

MC został wycofany z pierwszej wersji SC, bo uznano, że wywołuje zbyt wiele zamieszania, a nie dlatego, że jest taki wspaniały. A poza tym - miałem ostatnio okazję przyglądać się rozgrywkom najlepszych graczy w tym kraju i zapewniam Cię, że wcale nie koncentrowali się na używaniu MC.

RatlooZ

Heroes of Might & Magic III

Gra się świetnie. Grafika i dźwięk - bardzo dobre, choć oczywiście nie wszystkim będzie się podobać wygląd jednostek. Na szczęście do wszystkiego można się przyzwyczaić. Za to teren i grafika zamków to - moim zdaniem - rewelacja. Największe zmiany jednak poczyniono w SI (czyli głupocie komputerowego gracza). O ile w „dwójce" gracz był bezdennie głupi, to teraz wykazuje znamiona szczątkowej inteligencji. Zmądrzał, czy jak? Chcę przez to powiedzieć, że już nie jest tak łatwo i komputerowy przeciwnik potrafi nieźle zamieszać. Oto co zdążyłem zauważyć (na podstawie scenariuszy zawartych w kampanii; a może to tylko predefiniowane zachowania):

1. Korzysta z opcji WAIT.
2. Potrafi utrzymywać jednostki poza zasięgiem naszych łuczników tudzież innych jednostek miotających.
3. Korzysta z czaru Blind, czego do tej pory raczej nie robił.
4. Potrafi utworzyć megabohatera. To taki napakowany gostek, z wyśrubowanymi statystykami i prowadzący niezłą armię. Bardzo trudno go pokonać, a jeśli nawet nam się uda, okupimy to olbrzymimi stratami i w rezultacie wstrzymamy naszą ofensywę na kilka tygodni (oczywiście czasu gry).
5. Sensownie wymienia armie między swoimi bohaterami i umie doprowadzić do tego co opisałem w pkt. 4.

Kampanie są bardzo fajne, tylko trochę krótkie i miotają graczem po całej mapce Erathii. Raz się jest jenerałem Katarzyny, potem najemnikiem, by za chwilę trafić w szeregi nieumarłych. Podobne zróżnicowanie cechuje misje w kampaniach. Część z nich można przejść z palcem w d..., a przejście innych zajmuje ogromnie dużo czasu, a poza tym strasznie wkurzają. Zauważyłem, że najgorsze są misje typu KILL'EM ALL, czyli - po naszemu - zająć wszystkie zamki i pozbyć się wszystkich wrogich bohaterów. Jeden ze scenariuszy kampanii wygrałem, teleportując się z zamku do zamku (sic!).

Mój alchemik miał całkiem przyzwoitą armię (około 25 tytanów), ale w bezpośrednim starciu z wrogim bohaterem nie miał najmniejszych szans: statystyki przeciwnika powyżej 15 punktów, duża armia z 25 czarnymi smokami - a jak wiemy, czarne smoki zjadają tytanów na śniadanie. Iskierka nadziei zajaśniała, kiedy okazało się, że wróg boi się zaatakować zamek, w którym aktualnie przebywam! Nie zaryzykował ataku na żadne moje miasto bronione przez co chwilę teleportującego się alchemika. Po stracie ostatniego zamku komputer ma siedem dni na odbicie jakiegoś, a jeśli tego nie zrobi, to nawet najlepszy heros już mu nie pomoże.

Żeby się tak bawić, trzeba spełnić kilka warunków. Konieczna jest rozwinięta umiejętność Wisdom (żeby nauczyć się potrzebnych czarów). Przyda się również spora wartość Knowledge. Należy rozwinąć znajomość magii ziemi, gdyż z tego kanonu pochodzi czar Town Portal. A dopiero dobra znajomość tej magii pozwala wybrać miasto docelowe. Przy okazji, będąc ekspertem w tej dziedzinie, można używać czaru Mass Slow. Dalej: trzeba mieć silną armię, a przynajmniej na tyle liczną, aby wystraszyć przeciwnika. Parametry bohatera nie mają tu takiego znaczenia, ponieważ trudno stwierdzić, czy komputer je sprawdza. Dodatkowo warto mieć drugiego bohatera, który tymczasem przejmie pozostałe zamki przeciwnika. Przydaje się także, znany z wcześniejszych wersji, czar Dimension Door.

Zauważyłem, że z wersji na wersję coraz trudniej zdobywać zamki. Miłośnicy serii pamiętają pewnie, jak w „jedynce" jeden gargulec mógł pokonać nawet znacznie silniejszego przeciwnika, stosując taktykę ciągłej ucieczki, gdy tymczasem garnizon eliminował jednostki wroga. W „dwójce" już się tak nie dało, gdyż balisty z czasem rozwalały stanowiska strzeleckie zamku. W najnowszej wersji załoga garnizonu strzela jako pierwsza, a nie muszę chyba tłumaczyć, jak wiele może to nam dać.

Na koniec napiszę jeszcze, że mój ulubiony zamek to Necropolis (podobnie jak w „dwójce"), bo legion szkieletów kosi wszystko równo z ziemią. Ponadto to jedyny zamek, który umożliwia bohaterowi dłuższe wyprawy bez konieczności ciągłych powrotów do zamku po wojska, a to dzięki systematycznemu powiększaniu się armii szkieletów.

gen. Arky (Arek „Arky" Kriszpin; arky@friko.onet.pl)

Inteligencja wroga wzrosła niebywale w stosunku do poprzednich części. Oprócz przykładów, które podałeś, dodam jeszcze, że komputer nauczył się rejterować w bardzo wczesnej fazie walki oraz uciekać przed silniejszym bohaterem na mapie głównej. Widać to zwłaszcza w scenariuszach, w których jest dużo wody - komputer potrafi swoją łódź trzymać z dala od brzegu, aby nie dopadł jej nasz silny bohater. Kiedy poślemy herosa do łodzi, komputer wypuszcza swoje wojska na ląd. Niestety, nie zawsze tak jest: czasem wrogi heros staje jak sparaliżowany i w ogóle nie robi ruchu w swojej turze. Komputer potrafi też „zepsuć" dobrze przygotowanego bohatera, czyli rozdać jego artefakty innym, słabszym herosom.

I to wszystko w tym wydaniu EKG. Zapraszam do kącika na CD, zachęcam do wypełnienia ankiety oraz, oczywiście, do pisania listów tudzież nadsyłania mapek i odpowiedzi na konkurs.

generalissimus Bócevau, Dendroid Dendroidów, w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

KUPON KONKURSOWY (Gambler 6/99)

Kupon ważny wyłącznie po naklejeniu na kartkę pocztową!

Imię i nazwisko ....

Adres ....

Odpowiedzi na pytania:

1. ....
....
2. ....
....
3. ....
....
4. ....
....

Ankieta Heroes of Might & Magic III

Ulubione miasto (lub miasta - można podać dwa):

....



AEROKLUB GAMBLERA

Witam w kolejnym wydaniu AG. Wiosna nadeszła i zbliża się koniec nauki - ale nie u nas. Prezentujemy mały wykład o śmigłowcach pióra znanego wszystkim pilota Nightmana.

Raport o śmigłowcach

Śmigłowiec - helikopter, statek powietrzny z wirnikiem nośnym, wytwarzającym zarówno siłę nośną (siła aerodynamiczna), jak i ciąg (przez pochylenie osi wirnika). Może startować i lądować pionowo, zawisać nieruchomo, poruszać się do przodu, do tyłu i w bok. Prędkość niektórych śmigłowców dochodzi do ok. 400 km/h; mogą osiągać pułap do kilku kilometrów.

Od czasu, kiedy pierwszy statek powietrzny oderwał się od ziemi, minęło już prawie sto lat. W 1903 r. pionierzy lotnictwa - Orville i Wilbur Wright - zaprezentowali światu pełnosprawny aparat latający. Jednak ich maszyna nie dla wszystkich jest symbolem lotnictwa. Wszak już w Renesansie Leonardo da Vinci zaprojektował statek powietrzny, mający unieść człowieka w powietrze. Historia zna wiele zaskakujących i niecodziennych konstrukcji lotniczych, a Helix Leonarda jest tego doskonałym przykładem. Był to swego rodzaju świder, który miał „wwiercać się" w powietrze i w ten sposób poruszać w pionie. W dużym uproszczeniu można stwierdzić, że maszyna ta jest praprzodkiem współczesnych śmigłowców.

Pierwszy wiropłat napędzany parą został skonstruowany w 1862 r. przez Francuza Pontona D'Amecourta. Jego maszyna miała dwa wirniki obracające się w przeciwnych kierunkach wokół wspólnej osi. Stosunek mocy do masy był zbyt mały, aby śmigłowiec mógł unieść się w powietrze - wykonywał jedynie skoki na ziemi. Sytuacja zmieniła się w 1870 roku, kiedy włoski wynalazca Enrico Forianni zbudował lekki (o masie kilku kilogramów), bezzałogowy śmigłowiec, wykonujący 20-minutowe loty na wysokości ok. 12 m.

Cztery lata po locie braci Wright, w roku 1907, nastąpił przełom w dziedzinie lotów załogowych wiropłatów. Francuz Paul Cornu skonstruował dwuwirnikowy śmigłowiec napędzany silnikiem spalinowym. Umieszczone z przodu i na końcu kadłuba wirniki połączone były pasami transmisyjnymi, do sterowania lotem wykorzystywano wychylane wiatraczki, umieszczone pod każdym wirnikiem. Słaby silnik (24 KM) oraz nierównomierna praca śmigieł nośnych (ślizgały się pasy transmisyjne) wpływały destabilizująco na bardzo krótki, wykonywany na wysokości kilku metrów lot. Nie zmienia to jednak faktu, że był to pierwszy sprawny, samodzielnie latający, załogowy wiropłat na świecie. W 1922 r. Argentyńczyk Raul Pateras zbudował śmigłowiec ze współosiowymi wirnikami o sterowanym skoku.

Zupełnie nowy rodzaj maszyny latającej powstał w 1924 r. Wiatrakowiec kapitana Juana de la Ciervy, hiszpańskiego konstruktora lotniczego, zamiast wykorzystywać do uzyskania siły nośnej napędzany wirnik, miał nad kadłubem wirnik swobodnie obracający się pod wpływem wiatru. Ruch autożyra w powietrzu do przodu powodował, że wirnik zaczynał się obracać i wytwarzać siłę nośną. Do nadania maszynie prędkości postępowej wykorzystywano ciąg konwencjonalnego śmigła. Wiatrakowiec nie mógł zawisnąć nieruchomo, ale drogę startu miał znacznie krótszą niż klasyczny samolot. Autożyro było pierwszym wiropłatem startującym z okrętu.

Praktyczne zastosowanie dla śmigłowca znalazł niemiecki naukowiec, dr Heinrich Karl Johann Focke. Zbudowany dla Trzeciej Rzeszy Focke Achgelis Fa61 wykonał swój pierwszy lot 26 czerwca 1936 roku. Fa61 był jednomiejscowym płatowcem, z dwoma trójłopatowymi wirnikami, umieszczonymi po bokach kadłuba, i klasycznym śmigłem wytwarzającym ciąg poziomy. Wirniki nośne i śmigło napędzał jeden silnik.

Inny projekt Focke - Fa 233 Drache - był pierwszym na świecie śmigłowcem transportowym. Drache zabierał sześciu pasażerów i mógł przenosić ładunek podwieszony na linie.

Za pierwszy na świecie śmigłowiec wojskowy uważa się Fl 282 Kolibri. Wiropłat Niemca Antona Flettnera miał dwa wirniki, których płaszczyzny obrotu krzyżowały się. W 1942 r. Kolibri został wprowadzony do służby na niemieckich okrętach na Morzu Śródziemnym, Morzu Egejskim i Bałtyku. Po modyfikacji służył do zwalczania okrętów podwodnych.

W USA firma Sikorsky Aircraft Company, założona przez rosyjskiego imigranta, Igora Sikorskiego, otrzymała od US Army zamówienie na dwumiejscowy śmigłowiec obserwacyjny. Oblatany w styczniu, a przekazany armii w maju 1942 r., R-4 pobił praktycznie wszystkie światowe rekordy śmigłowcowe. W konstrukcji R-4 wykorzystano pojedynczy trójłopatowy wirnik i śmigło ogonowe, równoważące moment głównego wirnika. Pod koniec II wojny światowej w siłach lądowych, marynarce i w morskiej straży granicznej USA oraz w marynarce brytyjskiej i RAF służyło ponad 400 maszyn Sikorskiego.

Podczas wojny koreańskiej wszystkie rodzaje sił zbrojnych USA były wyposażone w śmigłowce. Wykorzystywano je przede wszystkim do transportu, ewakuacji rannych, akcji poszukiwawczo-ratunkowych i rozpoznania.

W styczniu 1951 r. padły pierwsze strzały ze śmigłowca. Z pilotowanego przez porucznika Johna W. Thortona i bosmana Whitakera śmigłowca HO3S I (należącego do US Navy) strzelano z pistoletów Colt kaliber .45 i karabinków oraz zrzucano granaty na północnokoreańskich żołnierzy. Na HO3S I prowadzono też eksperymenty z uzbrajaniem śmigłowca. Próbowano zainstalować ruchome karabiny kalibru .30 i .50 w drzwiach maszyny - niestety, kadłub był za słaby.

Koncepcję uzbrojonego wiropłata najwcześniej zaczęli promować Francuzi. W wojnie z muzułmanami wykorzystali kilka kombinacji uzbrojenia (karabiny maszynowe kalibru .30 i .50, rakiety 37 mm i działka 20 mm); opancerzali swoje śmigłowce płytami z włókna szklanego, rozmieszczonymi wokół silnika i kabiny. Od 1958 r. Francuzi byli ponadto pionierami rozwoju odpalanych ze śmigłowca pocisków przeciwpancernych.

W wojnie w Wietnamie śmigłowce odegrały kluczową rolę. W konflikcie wykorzystano więcej najróżniejszych wiropłatów niż kiedykolwiek przedtem (Amerykanie latali na ok. 18 odmianach maszyn). Po raz pierwszy do powszechnego użytku weszły silniki turbinowe. Pierwszą maszyną z silnikiem turbinowym był UH I Irquois, powszechnie znany jako Huey. Od 1959 r. zbudowano ponad 9 000 sztuk na potrzeby armii. Na UH-1B używano trzech rodzajów broni: XM-6 quad (4 karabiny maszynowe 7,62 mm i 4 granatniki), zasobników z rakietami XM-3 oraz pocisków przeciwpancernych SS-11.

Chociaż UH-1B odniósł wiele sukcesów, nadal był tylko zmodyfikowanym śmigłowcem transportowym. Dlatego w 1966 r. armia zamówiła swój pierwszy prawdziwy szturmowiec - Bell AH-1 Huey Cobra. Cobra wywodziła się z UH-1B, ale miała kilka znaczących innowacji - wzrosła prędkość, została poprawiona manewrowość, zwiększyła się liczba typów uzbrojenia śmigłowca. W wojnie wietnamskiej Cobra odegrała ważną rolę w prowadzonej przez AH-1 operacji na szlaku Ho Szi Minha, polegającej na zasadzaniu się na transporty zaopatrzenia dla północnych Wietnamczyków i Viet Congu.

Od wczesnych lat 50. Rosjanie byli pionierami w projektowaniu, konstruowaniu i uzbrajaniu ciężkich śmigłowców transportowych. Jednak pierwszy rosyjski śmigłowiec szturmowy pojawił się dopiero w 1972 r. Uzbrojony po zęby, bardzo mobilny Mi-24 Hind A zabierał na pokład do 8 żołnierzy, spełniając rolę transportera opancerzonego. Wyposażenie Mi-24 Hind D w działko zainstalowane w dziobie powiększyło jego sprawność bojową, a zmodyfikowanie maszyny w 1976 r. do standardu Hind E uczyniło z Mi-24 pełnosprawny śmigłowiec bojowy. Podczas kampanii rosyjskiej w Afganistanie na początku lat 80. aktywnie wykorzystano około 200 Hindów.

Na początku lat 70. US Army rozpoczęła prace nad ciężkim śmigłowcem szturmowym, AH 56 Cheyenne (superszybka maszyna ze śmigłem pchającym na ogonie). Ze względu na kłopoty techniczne i finansowe program został zawieszony. Dopiero w 1976 r. armia zaakceptowała projekt ciężkiego śmigłowca szturmowego, mogącego działać w dowolnych warunkach atmosferycznych - AH-64 Apache. Po sześciu latach Hughes Aircraft dostarczył maszynę, która w krótkim czasie stała się frontowym śmigłowcem przeciwpancernym armii USA. Silnie zautomatyzowany, ciężko uzbrojony i zdolny do działania przy dowolnej pogodzie, w dzień i w nocy, Apache po raz pierwszy walczył w Panamie, w operacji Just Cause. Kolejny test bojowy AH-64A odbył podczas wojny w Iraku w styczniu i lutym 1991 r. Sprawdził się doskonale.

Od czasu pierwszego lotu załogowego wiropłata minęło niecałe sto lat. Dzisiaj śmigłowce już tak nie ekscytują. Przeszły długą drogę, ewoluowały od niezrealizowanego marzenia Leonarda da Vinci do nowoczesnych maszyn latających, idealnie sterownych i wyposażonych w zaawansowane systemy wspomagające pilota. Od czasów „Kodeksu ptasiego lotu" znacznie wzrosło również bezpieczeństwo załogi śmigłowca (Kamow Ka-50 Hokum i PAH 2 Tiger umożliwiają katapultowanie się załogi po uprzednim odrzuceniu łopat wirnika). Współczesne wiropłaty wykorzystywane są niemal we wszystkich dziedzinach życia: od transportu i ratowania ludzkiego życia po śmiertelnie niebezpieczne operacje militarne. Miłośnicy śmigłowców mogliby zaryzykować stwierdzenie, że współczesny świat nie będzie sprawnie funkcjonować bez tych pięknych maszyn...

Pilot Nightman

Tyle na temat śmigłowców. Jak tylko Nightman przestanie się odgrażać i napisze ciąg dalszy, będziemy kontynuować edukację. Na razie chciałbym przedstawić sprawozdanie z pierwszego polskiego zlotu miłośników FS98.

Zemsta Billa Gatesa, czyli jak to ze zlotem było...

Sie ma!!! Kilkanaście miesięcy temu stałem się jednym ze szczęśliwych posiadaczy słynnego Flight Simulatora '98. Sprzęt miałem wtedy fatalny, grać się nie dało ze względu na słaby procesor, brak akceleratora 3D i - co za tym idzie - fatalny framerate. Obraz skakał, że hej... Tak więc FS98 poszedł w odstawkę do czasu zakupu lepszej maszyny.

W listopadzie ubiegłego roku stałem się szczęśliwym posiadaczem peceta z prockiem PII 400 MHz, wyposażonego w akcelerator z chipem Voodoo². Naturalnie w pierwszym odruchu, po podłączeniu wszystkich kabli, zamknięciu obudowy i zakończeniu instalacji przewielebnych Windows, rzuciłem się na FS98. No i jestem w niebie - zero skakania, super framerate. Jest super!

Niewątpliwie jedną z zalet FS98 jest możliwość gry w trybie multiplayer. Kilkadziesiąt razy wskakiwałem na Zone (www.zone.com), aby w kilku chłopa polatać sobie, głównie nad Meigs Field w Chicagowie. Kilka razy natknąłem się na latających w Zonie rodaków, ale były to sporadyczne wypadki... Pomyślałem więc sobie: czy nie można by zorganizować jakiegoś spotkania w trybie multiplayer w FS98? Amerykanie co chwila robią wirtualne zloty, a nuż widelec... No i tak się zaczęło. Na początku - dylemat: Zone nie każdy w Polsce ma (wymaga rejestracji, ściągnięcia plików, instalacji itd., itp...), więc przydałoby się stałe łącze i IP. Wiedziałem, że gdzieś tam u mojego szanownego providera siedzi kumpel, który może wszystko zrobić. Jeden telefon, sprawa załatwiona. „Robię to za plecami mojego szefa, bo u nas za coś takiego trochę się płaci" - rzucił na do widzenia. No cóż... krewni i znajomi Królika mogą czasami czynić cuda. Poprosiłem go również, żeby łącze było otwarte jedynie przez jeden, może dwa dni. Załatwione. No, to można uruchomić kampanię promocyjną.

Muszę dodać, że za sprawą Rokiego z Valhalli gdzieś tak pod koniec roku pańskiego 1998 stałem się webmasterem działu poświęconego FS98. Valhalla ma własne forum, na którym postanowiłem rozpropagować całą ideę. Jedna wiadomość zrobiła wszystko, od razu posypały się pytania: jak? gdzie? kiedy?, ale nikt nie proponował żadnego konkretnego miejsca. Mój wybór padł na Okęcie. Dlaczego? Cóż, każdy to lotnisko będzie miał w swojej scenerii, gdyż przychodzi z FS98. Poza tym, co stolica, to stolica... Pierwsze spotkanie trzeba zorganizować w godnym miejscu. Jeszcze tylko mała prośba o załadowanie z-packów z Valhalli (pliki .exe z kilkudziesięcioma samolotami z całego świata), aby uniknąć niedogodności typu: „ja lecę Concordem, a on mnie widzi w Cessnie" i... można lecieć.

Szybko zaczęły się komplikacje. Najpierw zachorował kumpel. Połączenie nie mogło być otwarte bez niego, a ponieważ adres był już ogłoszony na forum Valhalli, sytuacja zapowiadała się nieciekawie. Postanowiłem ratować co się da na własną rękę. Ogłosiłem, że nowy adres będzie podany na godzinę przed zlotem. Ja będę hostem, czyli po prostu - moje dzielne Windows kontra reszta świata. Pozostało tylko uruchomić i czekać... Godzina 13.00 czas wschodniego wybrzeża USA... Łączę się z providerem, biorę IP, szybko na forum, wkładam IP, start FS98, stawiam się na Okęciu i czekam...

Pierwsi piloci pojawili się mniej więcej po 30 minutach. Najpierw A300, później Beech Baron i jeszcze kilka innych maszyn. Do tego należy doliczyć scenerię dynamiczną. Czas mija... W szczytowym momencie mamy na liczniku około siedmiu osób. Wszyscy latają w strefie albo stoją pod terminalem. Pierwsze lody zostają przełamane, poznajemy się na zasadzie: „tu USA, o, a ja z Poznania", te rzeczy. Nie jest źle... W planach na popołudnie i wieczór mam m.in. grupowy przelot z Warszawy, ale wolę poczekać. Może przyjdzie więcej ludzi. Byle maszyna nie zawiodła. „Pietr" oczywiście, jak nie wiem co, ale pomyślałem, że to może się udać!! Póki co wszystko na dobrej drodze, ludziska dołączają się do gry, coraz więcej maszyn pod terminalem...

Udało się, ale tylko przez godzinkę. Wszystko było na dobrej drodze, ale niestety Windows to Windows. Zbiórka pod terminalem trwała na dobre. Nagle ni stad, ni zowąd... CRASH!!! Błękitny ekran... Nie wiem, ile w tym momencie kotletów schabowych i steków z baraniny poleciało na Wielkiego Billa, Microsoft i inne Windows 98... Nawet siostra wpadła do pokoju i zaczęła wypytywać, co jest grane. Pozostawało mieć nadzieję, że po zrestartowaniu systemu łącze da się odnaleźć w menu gier multiplayer FS98. Ale gdzie tam! Nic z tego. Zwiesiłem łeb i poczułem się jak ostatnia ofiara Billa G. Pierwszy zlot nie udał się... No cóż, pomyślałem, takie jest życie, a zabawa trwa dalej. Planujemy właśnie drugi zlot. Może będzie stałe łącze w Polsce, żadnych przeszkód ze strony Billa i Windows. W tej chwili trwa faza projektowa, zobaczymy, czy coś z tego wyjdzie...

Przemysław „Ojciec" Paja

O pierwszym zlocie to wszystko. Z niecierpliwością czekamy na następny oraz na relację z niego. Ostatnio w naszym małym środowisku toczy się bój zacięty (na cięte argumenty) o wyższości świąt Bożego Narodzenia nad świętami Wielkiej Nocy. Chodzi o trójkę głośnych ostatnio symulatorów z WWII. Są to: Combat Flight Simulator, European Air War i WWII Fighters. Pewnie cieszycie się na myśl, że zamierzam się w tę jałową dyskusję włączyć. Otóż nie. Zamierzam poopowiadać o graniu w trybie multiplayer w CFS i EAW. O WWII pisać nie będę, bo jakoś nie miałem ochoty zapuszczać go w multi.

Możliwości techniczne obu gier są porównywalne. Do 8 graczy jednocześnie, możliwość dzielenia się na drużyny i grania w klasyczny deathmatch. Łączyć komputery można kabelkiem RS, bezpośrednio z użyciem modemów, siecią LAN oraz wymieniając się adresami IP przez Internet. Dodatkowo obie gry korzystają z dobrodziejstw serwera Zone (www.zone.com). Tu podobieństwa się kończą.

Zacznijmy od porównania liczby dostępnych maszyn. W wersji podstawowej prowadzi EAW. Ma więcej różnorodnych samolotów. Arsenał maszyn latających do CFS da się łatwo rozszerzyć. W tej chwili w Internecie można znaleźć kilkaset modeli, wliczając w to osobiste maszyny znanych asów.

Porównajmy teraz rozgrywkę. Gra się dość podobnie. Widać, że programiści nie zrobili żadnych poważniejszych uchybień względem realizmu rozgrywki. Przy czym w przypadku CFS, z bardziej złożonym modelem lotu, większe znaczenie ma dokładność pilotażu. Trudno to opisać, ale w EAW dużo łatwiej wykonać optymalny zakręt lub figurę akrobacji. Efekt jest taki, że w EAW, w walce identycznych samolotów wygra ten pilot, który będzie miał więcej szczęścia i zastosuje lepszą taktykę. W CFS natomiast potrzebne jest jeszcze perfekcyjne opanowanie maszyny. Pilot doskonale kontrolujący samolot może wygrać mimo gorszej taktyki, ba, znaczna przewaga w sztuce pilotażu pozwala wygrać pojedynek nawet wtedy, gdy przeciwnik dysponuje o wiele lepszym samolotem.

W EAW na ziemi znajduje się mnóstwo obiektów najczęściej nie mających wielkiego wpływu na walkę, a powierzchnia jest płaska. W CFS obiektów jest zdecydowanie mniej, ale za to ziemia jest pofałdowana, co w jakiś sposób wpływa na przebieg pojedynku.

Na koniec kilka uwag technicznych. Do grania w CFS wystarczy jedna płytka, pod warunkiem, że wszyscy gracze są w pobliżu. Po uruchomieniu gry płytkę można wyjąć i włożyć do następnego komputera. W EAW jest to niemożliwe. Płytka z grą musi ciągle znajdować się w czytniku. Z drugiej strony, CFS instaluje się o wiele dłużej, a skonfigurowanie go jest bardziej pracochłonne. Na dodatek EAW ma niższe wymagania sprzętowe.

Wniosek jest taki. Jeśli zależy Wam przede wszystkim na realizmie rozgrywki, a do tego cały czas gracie na jednym komputerze (przez Internet albo na kilku maszynach połączonych siecią lokalną), wybierzcie lepiej CFS. Jeżeli nie przeszkadzają Wam niewielkie uproszczenia albo gdy Wasz komputer nie udźwignie CFS, powinniście wybrać EAW.

Na koniec chciałbym poinformować, że Frogger zaczyna grać w symulatory. Co prawda, żeby nauczyć go tej trudnej sztuki, trzeba czasem dostać lanie w Quake'u (czasem uda się wygrać!), ale warto się poświęcić.

Gen. TopGun

Kącik Pilotów Wirtualnych

Chciałbym wyjaśnić kilka spraw związanych z KPW. Otóż nie jest tak, że na CD możemy zamieścić dowolny materiał i tylko przez moje lenistwo jest go tam tak niewiele :-(Na każdy plik umieszczany na CD musimy uzyskać zgodę twórcy programu, a w przypadku nieoficjalnych dodatków do gier - zgodę wydawcy owej gry.

Spośród wysyłanych przeze mnie tysięcy :-) listów mniej więcej połowa wraca z odpowiedzią. Większość autorów nie raczy nawet odpisać: „nie, nie jestem zainteresowany publikacją". O zgrozo, najczęściej są to Polacy - nie lubią Gamblera, czy co? Z owej połowy mniej więcej dwie trzecie wyraża zgodę. Z kolei wydawcy BARDZO rzadko zgadzają się na publikację nieoficjalnych rozszerzeń. Wyjątkiem jest MicroProse, które zgodziło się na wydanie dodatków do European Air War - dzięki! Podobnie jest ze zdjęciami, stronami WWW itp. Niektórzy ambitni autorzy żądają, w zamian za pozwolenie, co najmniej strony artykułu o sobie (wraz ze zdjęciami) i to nie w Aeroklubie, na co TopGun by się pewnie zgodził, tylko na kolorowych stronach...

Liczba plików natomiast limitowana jest nie ilością zgromadzonych przeze mnie materiałów, tylko ilością wolnego miejsca na CD - ile zostanie, gdy ViZ nagra wszelakie demka rolplejów, erteesów, efpepów i co tam jeszcze na świecie wydadzą. Serwis Altair, który tak się czytelnikom podobał, czekał w kolejce chyba 4 miesiące, aż trafiło się tak mało demek, że zmieścił się w KPW :-(W przydziałowych 10 MB trudno zmieścić różnorodny materiał. Jeśli chcecie zobaczyć w KPW więcej zdjęć albo stron WWW, albo misji do symulatorów, albo Pamelę Anderson - NAPISZCIE!!! - yennefer@gambler.com.pl. Dostałem jeden list w sprawie zawartości KPW, a kącik istnieje już od pół roku.

Na pocieszenie mogę dodać, że uzyskałem stały dostęp do sieci. Jakość materiałów w KPW powinna się więc znacznie poprawić.

Yennefer



KLUB SPORTOWY GAMBLER

W tym miesiącu powrót do przeszłości. Na Waszych komputerach rozpanoszyły się już pewnie Viva Football, UEFA Champions League oraz trzeci Championship Manager; w KSG wręcz przeciwnie - nadal królują stare tytuły. Jedynym wyjątkiem jest list dotyczący kolejnej próby stworzenia menedżera koszykówki. Oby więcej takich internetowych wiadomości.

Kristoff (kristoff@gambler.com.pl)

Sekcja piłki nożnej

Taktyki zwycięstwa: FIFA '99

Stosuję taktykę 4-3-3 z drobnymi korektami. Bocznych pomocników ustawiam maksymalnie blisko linii końcowych boiska. Skrzydłowych (tzn. bocznych napastników) przesuwam do przodu i na bok, jednak nie aż tak jak pomocników.

Takie ustawienie pozwala mi z powodzeniem realizować następujący styl gry. Inicjatorem moich akcji ofensywnych jest środkowy pomocnik. To na jego barkach spoczywa odpowiedzialność za dogrywanie piłek do bocznych napastników. Boczni napastnicy z kolei muszą wygrać rywalizację z obrońcami drużyny przeciwnej i celnie podać do środkowego. Środkowy napastnik podaje, jak po sznurku, do drugiego bocznego napastnika, a ten ładuje piłkę do siatki. Przykładem takiej akcji jest powtórka, którą dołączam do listu [replay pt. „Poziom PRO" znajdziecie na krążku Gamblera - Kristoff].

Powyższa taktyka przynosi bardzo dobre rezultaty na poziomie trudności Professional. Dzięki niej zająłem pierwsze miejsce w lidze włoskiej, prowadząc Perugię.

Borys Loy (borys@friko2.onet.pl)

PS Na krążku Gamblera znajdziecie również instruktażowe powtórki: „Bramka z autu" i „Bramka z cornera".

Sekcja koszykówki

Jakiś rok temu Kristoff na łamach KSG pisał o ambitnym projekcie firmy Exile Software pod tytułem General Manager. Miał to być bardzo realistyczny menedżer ligi NBA, ale niestety koszty przedsięwzięcia (a dokładniej opłata za prawa do wykorzystania danych NBA) okazały się zbyt wygórowane dla tej „garażowej" grupy developerskiej i pomysł spalił na panewce.

Całkiem niedawno dowiedziałem się, że nad podobnym programem pracuje obecnie firma Shot Sports Software. Jej symulator koszykówki nazywa się Jump Shot Basketball i można go nabyć za niecałe 15 USD przez Internet.

Sama gra pozwala wcielić się w menedżera jednego z 32 klubów NBA. Rozgrywkę zaczynasz od draftu, w którym możesz wybrać nie tylko utalentowanych koszykarzy z amerykańskich college'ów, ale także z Europy. Potem następuje tzw. okres przedsezonowy, podczas którego drużyny przeprowadzają transfery zawodników. Program podobno radzi sobie z wymianami, w których uczestniczy nawet 8 koszykarzy - po 4 z każdej drużyny.

W sezonie Twoim głównym zadaniem będzie analiza pomeczowych statystyk i wszelakich wskaźników. W JSB jest ich dość sporo, a na wyróżnienie zasługuje True Ratings System. To narzędzie wycenia wartość koszykarza na podstawie jego zasług dla drużyny, a dokładniej wylicza procent zwycięskich meczów, w których uczestniczył, i porównuje ze średnią całej drużyny.

Liczba opcji dostępnych podczas meczu również zasługuje na uznanie. Łatwo ustala się krycie (również podwójne) i wydaje dyspozycje, z jakich odległości poszczególni zawodnicy powinni decydować się na rzut. Możesz także wyznaczyć stałych zmienników dla wszystkich graczy pierwszej piątki i określić poziom zmęczenia, przy którym chcesz ściągać danego zawodnika z boiska. Przy tak ścisłych instrukcjach, w dokonywaniu zmian może Cię wyręczyć Twój wirtualny asystent, dlatego warto skorzystać z jego usług.

Slammer McDunk

PS Więcej szczegółów na temat gry możecie znaleźć pod adresem www.gamesdomain.com/gdreview/zones/previews/mar99/jumpshot.html, skąd pochodzą powyższe informacje.

Liga Managerów

Miało być o CM 3. Niestety, brak listów na ten temat (piszę ten tekst tuż po premierze gry w Polsce), więc i to wydanie Ligi Managerów zostało zmonopolizowane przez porady do drugiego Championshipa. Tym razem znajdziecie w nich nazwiska konkretnych piłkarzy oraz charakterystyki, które należy uwzględniać przy ustalaniu wyjściowego składu.

Temat miesiąca: Ustawienie drużyny

Chciałbym podzielić się z Wami swoimi doświadczeniami na temat ustawienia drużyny.

1. Bramkarze

Dobry bramkarz to połowa sukcesu. Jeżeli prowadzisz nie najgorszą drużynę z odpowiednio wysokim Reputation, warto zainwestować w Chilaverta. Niezłym bramkarzem jest też Christopher Revault, a także Pedro Conteras. W późniejszych sezonach warto też rozejrzeć się za klonami np. Schmeichela lub Seamana (gdy skończą karierę, powinni się pojawić gracze tej samej narodowości o cechach łudząco podobnych). Pamiętaj, że przy zakupie bramkarza nie powinieneś zwracać większej wagi na jego średnie meczowe - mówią nie o jego wysokich umiejętnościach, lecz o słabości drużyny.

2. Obrona

Najczęściej stosuję wariant z trzema (środkowy + dwóch kryjących) lub czterema obrońcami. Jeżeli zaczynasz grę słabą drużyną (np. z DIV3), ściągnij kilku „dziadków", np. Pata van den Hauwe lub Paula Parkera. Z nieco młodszych warto wybrać Steva Lomasa lub Martina Graingera. Bogatszym i lepszym drużynom polecam przede wszystkim Philipa Nevilla i Santiago Denia Santi (mój ulubieniec). Nieźli też są Rio Ferdinand, Sol Campbell, Michael Dubbery i Michael Clegg.

3. Pomoc

Pomoc jest mózgiem zespołu. Najlepszy i najpopularniejszy system to gra czterema midfielderami. Polecam przede wszystkim reprezentanta Czadu - Japheta N'Dorama. Warto poczekać, aż skończy karierę i kupić klona - jego wartość po jakimś czasie osiągała pułap 15M. Niezłym prawym pomocnikiem jest też Brazylijczyk Claudio, a lewym - Australijczyk Harry Kewell. Zamożniejszym polecam Matta Le Tissiera, Franka Lamparda, Lee Bowyera i (od biedy) wspomnianego już wcześniej Santiego. Nieźli też są Jamie Carragher i Hidetoshi Nakata. Krezusom polecam Jordi Lardina, Seedorfa i Cocu.

4. Atak

Atak to sól drużyny, miód na nasze serca i obiekt naszych westchnień. Najczęściej gra się dwoma, lecz ja ostatnio stosuję wariant z trzema napastnikami, aby wykorzystać Owena, Fowlera i Morientesa. Supernapastnikami są Chilijczycy - Salas, Zamorano, Rozenthal, lecz ja zawsze inwestuję w tego czwartego, mniej znanego Francisco Viverosa. Zawsze był moim najlepszym napastnikiem, a o jego klasie może świadczyć to, że „zakochali się" w nim też moi koledzy, Skullder i Szaja. Jest on także moim rekordzistą w liczbie zdobytych bramek (57), asyst (35) oraz w średniej (8.11) i liczbie MOM-ów (17). To jedyny zawodnik, którego sprzedałem za sumę powyżej 20 milionów. Do słabszych drużyn nadają się Darren Rowbotham i Eamon Dolan. Mają perspektywy: Danny Cadamatieri, Emile Heskey. Potentatom polecam Morientesa, Oli'ego, Owena, Fowlera.

A oto moja ulubiona jedenastka:

1.	Jose Luis Chilavert	GK
2.	Luis Enrique	DR
3.	Phil Neville	DL
4.	Matthiew Le Tissier	MC
5.	Santiago Denia Santi	DC
6.	Japhet N'Doram	MC
7.	Claudio	MR
8.	Michael Owen	FC
9.	Francisco Viveros	FC
10.	Robbie Fowler	FC
11.	Jordi Lardin	ML

Na zakończenie odrobina gorczycy. Najbardziej w Champie denerwuje mnie jedna rzecz - wielkie trudności ze sprzedażą znanych zawodników spoza UE. Ronaldo wystawiony przeze mnie na listę transferów przez pięć sezonów nikogo nie zainteresował! Przydałaby się także możliwość zakupu podczas gry drużyny-filii :-) Razi mnie też brak tabeli króla strzelców dla samej ligi oraz dla World Cup i Euro Cup.

Dominik „JAX" Migasiewicz (jasonx@polbox.com)

Chciałbym przedstawić swoje rozważania na temat zasad, jakimi należy się kierować przy ustawianiu drużyny w CM 2 97/98.

a. **Bramkarz** - wybierasz golkipera z największą sumą współczynników: Shot stopping, Aerial ability i Positioning.

b. **Obrońcy** - porównujesz sumy następujących charakterystyk: Tackling, Positioning, Heading, Strength, Pace i ewentualnie Agression. Wybrać trzeba od trzech do pięciu najlepszych (zależnie od taktyki) i wystawić „debeściaka (-ów)" na środku, a pozostałych na skrzydłach. (Najczęściej nie ma znaczenia, czy np. prawy gra na lewej stronie, czy na środku obrony).

c. **Defensywny pomocnik** - kluczowa postać w drużynie. Od niej zaczynają się kontrataki, ona też kieruje atakiem pozycyjnym i wspomaga defensywę. Dobrego gracza na tej pozycji charakteryzują wartości: Tackling, Passing, Creativity i Pace. Dodam jedynie, że niezwykle trudno znaleźć dobrego defensywnego pomocnika; trzeba nieustannie przeszukiwać rynek transferowy.

d. **Skrzydłowi** - „dobry skrzydłowy wart jest ze dwie głowy" - to prawda. Ich zadaniem jest dośrodkowywanie i przeprowadzanie solowych rajdów zakończonych dokładnym podaniem do napastnika na czystą pozycję. Powinni mieć wysokie współczynniki: Pace, Creativity, Passing, Stamina i Strenght.

e. **Ofensywny pomocnik** - ma wspierać napad i dogrywać celnie do zawodników znajdujących się na dogodnych pozycjach. Każdy zawodnik powinien mieć wyśrubowane liczby w: Passing, Creativity, Pace, Dribbling i Flair.

f. **Napastnicy** - wiadomo - są od strzelania BRAMEK. Ważne umiejętności: Shooting, Heading, Off the ball, Pace. Przydałaby się też Strength (do rozpychania się).

O formie już ktoś kiedyś pisał w KSG, więc przejdę do mojej ulubionej taktyki. Moim zdaniem najlepsza jest Diamond Formation. Daje doskonałe proporcje między ofensywą i defensywą. Do tego jeszcze Passing Style i ustawienie gotowe. Potem wystarczy sprawdzić, czy każdy znajduje się na swojej pozycji i można GRAĆ.

Tomek „Stasiu" Stasiak



KLUB 3D

Witam...

Problemy z klimatyzacją, popsute zraszacze przeciwpożarowe oraz choroba rodzica zapewniły mi tej wiosny darmowy, nie planowany urlop. Leżąc w łóżku, miałem mnóstwo czasu, by przemyśleć sobie różne rzeczy. Doszedłem do wniosku, że nadszedł już czas, aby wytłumaczyć Wam, Drodzy Czytelnicy, jaki mam stosunek do gier komputerowych. Zwłaszcza że zmienił się ostatnimi czasy.

Przez trzy lata nie widziałem prawie nic poza szklanym ekranem. Każda (no, prawie każda) gra była dla mnie wyzwaniem i spędzałem nad nią mnóstwo czasu. Teraz grywam coraz rzadziej, do Granetu wpadam głównie ze względów towarzyskich, bo Quake'a już prawie zarzuciłem. Ile można grać w jedną grę. Nie znaczy to jednak, że przestały mnie interesować gry jako takie. Po prostu, nie są już moim jedynym hobby.

Zawsze zarzucano mi, że zbyt entuzjastycznie podchodzę do nowych gier. Nie jest to prawda. Mam entuzjastyczny stosunek do gier, które spełniają pewne wymagania.

1. Dobra gra wcale nie musi mieć dobrego trybu wieloosobowego. Zawsze byłem i będę wielkim miłośnikiem grania w trybie single, pod warunkiem, że zostanie przygotowany w myśl pewnych zasad. Jako przykłady niech posłużą: Half-Life, Sin i Unreal. Wszystkie trzy gry miały genialny tryb dla samotnego gracza, a w żadną nie gra się na dużą skalę w sieci. Sukces w sieci odniósł do tej pory tylko Quake.
2. Dobra gra powinna być „naprawdę ładnie wykonana". Kiedyś takie powiedzenie mierziłoby mnie, ale czasy się zmieniły i teraz po prostu nie wypada robić gier ze słabą oprawą. Jakiś ogólny poziom powinno się zachować, zwłaszcza jeżeli standardy ustala Unreal. Jak dotąd widziałem tylko dwie gry, które mogą równać się z nim pod względem jakości grafiki. Co ciekawe, obie wykorzystują engine Q II. Mam na myśli Heretica II (pewne fragmenty) i Kingpina, który wbił mnie pod podłogę.
3. Dobra gra powinna mieć BARDZO DOBRY scenariusz. Nie. Nie do końca o to chodzi. Scenariusz może być głupi, ale musi być w taki sposób włączony w grę, aby nie było cienia wątpliwości, że autorzy przemyśleli to, co robią. Na scenariusz składa się nie tylko ciąg zdarzeń, w których bierze udział gracz, ale także atmosfera gry, jej realia. Im gra jest mocniej osadzona w realiach, tym lepiej. Oczywiście tę cechę najtrudniej osiągnąć, bardzo łatwo można przedobrzyć. Wtedy gra robi się naiwna i głupia (na przykład Redline).
4. W dobrej grze powinna być dobra broń. Jednak akurat ten warunek czasem może zostać uchylony, jak dowodzi przykład Unreala.

Tego właśnie szukam. Jednak, aby w pełni docenić grę, potrzebne jest odpowiednie miejsce do grania. Jak można odczuć atmosferę zaszczucia czy grozy, jeżeli za plecami stoi i gada pięciu kolegów, a w oczy świeci jarzeniówka? Aby czerpać pełną przyjemność z FPP, powinno się siedzieć w pokoju całkowicie zaciemnionym albo oświetlonym małą lampką. Dopiero wtedy można wczuć się w klimat.

Cóż - ja potrafię wczuć się w grę i uważam to za wielkie błogosławieństwo. Żal mi ludzi, którzy tego nie potrafią, a jednak grają. To trochę tak, jak oglądać Hamleta z chińskim dubbingiem.

Patrząc na ludzi grających w rozmaite gry, doszedłem do dość zgredziarskiego (przepraszam, Zgredaktorze) wniosku - napisy na pudełkach dotyczące ograniczeń wiekowych nie wzięły się z nieba. Powinno się ich przestrzegać. Niedługo pojawi się Kingpin - gra ZDECYDOWANIE dla dorosłych. Podobnie jak Fallout operuje bardzo wulgarnym językiem oraz porusza tematy, których trzynastolatek nie zrozumie. Potem jak jeden dzieciak mówi do drugiego per „madafaker", mnie aż się uszy ze wstydu czerwienią, gdy słyszy to ktoś nie zaznajomiony z tematem.

Są filmy dla dorosłych, są filmy dla dzieci. Tak samo jest z grami. Nie uważam, by zabijanie w Raymanie miało spaczyć umysł dziewięciolatka, ale wydaje mi się, że np. Blood (obok Dooma jedna z najczęściej pokazywanych w TV gier komputerowych) może tego dokonać. Podobnie jak debilizm Carmageddona czy Postala. Niestety - to, co ja sobie myślę i tak nie ma najmniejszego znaczenia, bo piratowi generalnie zwisa kalafiorem, co komu sprzedaje.

A teraz z innej beczki...

Kontynuując to, co rozpocząłem w ostatnim „Grałem w...", ponudzę trochę o **Aliens vs. Predator**. Grę testowałem w Granecie, wywołała tam bardzo sprzeczne reakcje. Niektórym w ogóle się nie podobała, innym podobała bardziej niż Quake. Cóż - nie chcę się opowiadać wyraźnie po żadnej stronie, bo multiplayer w AvP i w Quake'u to dwie zupełnie różne rzeczy. W Quake'u liczą się umiejętności „techniczne" - perfekcyjne opanowanie mapy, umiejętność grania na słuch, wykorzystanie broni itd. AvP to przykład gry, w którą trzeba się wczuć. I wtedy dopiero dostarcza przeżyć, jakich nie daje żadna inna.

Graliśmy całą noc. Większą część spotkania spędziłem w skórze xenomorpha. Moje wrażenia bardzo trudno opisać. Czekanie w ukryciu na przechodzącego żołnierza marine (nie, to nie kamperstwo - ta gra to nie Quake), atak z szybkością błyskawicy, krew, ucieczka po ścianach - NIEPRAWDOPODOBNE. Jeden z kolegów, przyglądając się mojej grze (a gra Alienem jest bardzo szybka), stwierdził, że reaguję już tylko na światło i ruch. Miał rację. Ale właśnie tak to powinno wyglądać. Można powiedzieć, że udało mi się całkowicie utożsamić z postacią, którą kierowałem. Dawno nie odczuwałem takiej zwierzęcej przyjemności z samego biegania. Nawet gdy ginąłem (co zdarzało się dosyć często), nie martwiło mnie to. Punkty były sprawą całkowicie drugorzędną. Liczyło się tylko, czy znowu uda mi się wykonać skok z dziury w podłodze prosto na sufit.

Jako marine odbieram inne wrażenia. To nie ludzie są myśliwymi - ich celem jest przeżycie. No, może trochę przesadzam, ale granie marine to ciężki kawałek chleba. Było nas czterech na jednego Predatora. Wrażenia niezapomniane. Zabić łowcę jest bardzo trudno, ale da się to zrobić. Trzeba tylko wiedzieć, jak się do tego zabrać i grać w grupie. Bo siłą ludzi jest dobrze zgrany zespół. Kiedy już znają mapę na tyle, że potrafią się nawzajem odnaleźć (jestem zwolennikiem dużych map), zaczyna się polowanie na Predatora, który... oczywiście, poluje na ludzi. Gdy odkryłem, że w bardzo ostrym świetle kamuflaż Predatora jest widoczny, zaczęliśmy rzucać flarami. Widok potężnego łowcy na tle wybuchającego granatu jest wspaniały.

Zresztą wcielanie się w rolę kosmicznego myśliwego to też wielka przyjemność. Dźwięk przełączania trybów widoku wali po uszach i przypomina najlepsze sceny z obu filmów. Kiedy włączysz wizjer, słychać tak charakterystyczny dla Predatora odgłos. Odrobinę rozczarował mnie ekwipunek myśliwski. Przede wszystkim brakuje włóczni do walki wręcz. Ostrz zamontowanych w nadgarstkach niezwykle trudno używać. Pistolet całkowicie niszczy przyjemność walki z xenomorphem, podobnie jak nadużywanie cybernetycznego dysku.

Łowca musi pamiętać, że kamuflaż działa znacznie lepiej, kiedy stoi się bez ruchu. Bardzo często niczego nieświadomy marine mijał mnie o kilka centymetrów, a potem kończył, nadziany na ostrza. Miłośnicy polowań oszaleją z zachwytu, jeśli nie będą nadużywać dobrodziejstw nowoczesnej technologii.

Jeżeli w pełnej wersji zostaną poprawione wszelkie niedociągnięcia (czasy ładowania jak w Sinie, niski framerate i potworna niestabilność serwerów), szykuje się największy sukces gry multiplayer od czasów Quake'a.

Natomiast grą, która nie porwie ludzi w trybie dla wielu graczy, ale może się okazać wydarzeniem na miarę Unreala, jest **Kingpin**. Demo napawa wiarą w umiejętności programistów oraz grafików z firmy Xatrix. Ich mission pack, The Reckoning, nie był może totalną chałą, ale też niczym więcej, jak tylko rozszerzeniem Quake'a II. Tym razem, wykorzystując engine Q II, stworzyli zupełnie nową grę.

Akcja toczy się w mieście wyglądającym jak Chicago lat 20. wzbogacone o zdobycze nowoczesnej techniki. Taka alternatywna linia czasu, w której kryzys nie skończył się tak szybko jak w rzeczywistości. Kingpin jako jedyna od pewnego czasu gra wnosi coś nowego do gatunku FPS. Ulice prawie żyją. Chodzenie z wyjętą bronią może przysporzyć nie lada problemów, bo NPC-e przeważnie nie lubią, jak wymachuje się im magnum przed nosami.

W stosunku do każdego człowieka można przybrać trzy postawy - agresywną, neutralną i przyjacielską. W zależności od tego, z kim toczymy rozmowę, możemy uzyskać różne efekty. Postawa agresywna posłuży do prowokowania podskakujących kolesiów. Oczywiście, można też po prostu wyciągnąć pistolet i odstrzelić takiemu głowę.

O tak! To jest BARDZO BRUTALNA GRA. Jedna z tych, w które nie pozwolę grać swojemu jedenastoletniemu bratu. Zwłaszcza że od czasów nieocenzurowanej wersji GTA nie było gry posługującej się takim językiem. Jakby żywcem przeniesionym z ulic Bronxu czy Harlemu lat 90.

To niesamowite, do czego grafikom udało się zmusić engine Quake'a. Gra wygląda tak ładnie jak Unreal. Co prawda, w zupełnie innym stylu (nie jest nawet w połowie tak kolorowa), ale jednak. Wykorzystuje rozdzielczość 640×480 i większą, dlatego tak dobrze wygląda.

No cóż - mam nadzieję, że za miesiąc będę już grał w pełną wersję. Najprawdopodobniej (choć nie na pewno) zostanie zaprezentowana na tegorocznym E³.

To wszystko na dziś. Żegnam. Do zobaczenia. Dobranoc.

RatlooZ
ZooltaR@gambler.com.pl



Heroes of Might & Magic III

Tworzenie własnych scenariuszy

Zabawę zacznij od stworzenia najmniejszej mapy dla dwóch czy trzech graczy - nabierzesz wprawy w posługiwaniu się edytorem. Scenariusz zbuduj tak, aby zwycięstwo było możliwe na każdym lub prawie każdym poziomie trudności - początkowe niedobory funduszy i surowców nie mogą odbierać szans na sukces. Jeśli chcesz, aby gracze wzięli udział tylko w kampanii na najwyższym poziomie trudności, zmuś ich do tego, włączając opcję, która w pierwszym dniu rozgrywki zabierze im wszystkie surowce i złoto.

Przy tworzeniu map często korzystaj z opcji Passability z menu, to pozwoli Ci uniknąć głupich błędów, np. stawiania kreatur na straży obok kopalni zamiast przy wejściu do niej (nie mówiąc już o rysowaniu mapy, na której nie da się dojść w pewne miejsca, bo zostały zagrodzone lasami lub górami). Tworząc mapy, na których jest dużo wody, nie wahaj się budować na brzegach stoczni (Shipyard). Co prawda, komputerowy przeciwnik zręcznie posługuje się czarem Summon Boat, ale musi mieć co przyzywać. A poza tym walka z wrogiem, który może wysadzić desant w każdym miejscu, jest ciekawsza.

Kiedy rozmieszczasz surowce (złoto, drewno, rzadkie kruszce), możesz albo dostosować je do typu miasta, obok którego się pojawiają (na przykład w pobliżu Rampart umieścić sporo drewna), co ułatwi grę, albo zdać się na los, umieszczając tylko ikonkę surowców. Wtedy program przy wczytywaniu mapy zdecyduje, jakiego rodzaju będą to bogactwa. Nie zapominaj, że morza nie muszą być pustymi obszarami: możesz tam rozmieścić skrzynki ze skarbami, rozbitków, wraki statków czy choćby deski z porozbijanych okrętów.



W HoM&M III jest wspaniała opcja prowadzenia kampanii na dwóch poziomach. Ten drugi poziom, nazywany przez program Subterranean, wcale nie musi być (jak w oryginalnych scenariuszach) podziemnym labiryntem! Możesz narysować drugą mapę, dowolnie ukształtowaną, np. normalnej krainy z morzami, lasami i górami. Pamiętaj tylko, aby ustawić Subterranean Gates albo teleporty, inaczej bohaterowie nie będą mogli przemieszczać się między poziomami.

Neutralne potwory ustawiaj tak, aby graczowi nie robić wielkiej krzywdy. Nie ma sensu ustawianie silnych kreatur na drodze do jedynego tartaku czy kamieniołomu w okolicy, bo wtedy szansa na rozwój jest znikoma. Pamiętaj, że możesz ustalać poziom agresywności neutralnych monstrów i w ten sposób przygotować graczowi przyjemną (gdy potwory radośnie się do niego przyłączą) lub przykrą (zawsze będą gotowe do walki) niespodziankę. Nawet bardzo silne kreatury siódmego poziomu są niebezpieczne tylko dla niewielkiej armii. Jeśli na przykład ustawiasz Czarne Smoki, to przy wyborze losowej ich liczby program wygeneruje od 1 do 4 smoków. Jest to oddział, z którym w miarę szybko można sobie poradzić. Jeśli więc chcesz, aby potwory na dłuższy czas zagrodziły drogę do pewnych miejsc, sam ustal ich liczbę. Uważaj jednak, aby nie przesadzić, bo neutralne potwory również się rozmnażają (chyba że przy wyborze opcji zdecydujesz inaczej).

Legowiska kreatur, które można wynająć raz na tydzień, najlepiej dostosować do rodzaju najbliższych miast (na przykład Homestead niedaleko Rampartu czy Pillar of Eyes niedaleko Fortress). Spełnienie tego warunku nie jest konieczne, ale gracz będzie mógł skompletować większą armię złożoną z istot pochodzących z jednego miasta.

Jeśli tworzysz przeciwnika, którym sterować będzie tylko komputer, powinieneś dać mu fory, aby uatrakcyjnić rozgrywkę. Niech ma jakieś artefakty, łatwy dostęp do kopalni, specjalne zdolności albo niech od razu dysponuje rozbudowanym miastem czy większą armią. Ale uważaj, aby nie trafił zbyt szybko na tereny zajmowane przez gracza, gdyż wtedy scenariusz może zakończyć się klęską. Jeśli chcesz zbudować przeciwnikowi miasto z pełną infrastrukturą (opcja Build All), zastanów się, czy warto wznosić w nim budynek, który może powstać po zdobyciu świętego Graala - korzyści z tego są bardzo duże i wróg może stać się zbyt silny. Fory możesz dać też bohaterom, których wybiera gracz. Na przykład niech heros władający zamkiem wśród bezkresnych mokradeł ma umiejętność Pathfinding lub/i Logistics.

Artefakty rozmieszczaj na mapie tak, aby znalezienie któregoś nie zmieniło całego oblicza gry. Na przykład znalezienie przez wroga artefaktu umożliwiającego latanie lub nawet chodzenie po wodzie może zupełnie zmienić scenariusz i Twoje plany przebiegu rozgrywki wezmą w łeb. Silny wróg, którego odizolowałeś górami czy lasami, przefrunie sobie na drugą stronę i szybko pokona wszystkich, którzy staną mu na drodze. Podobnie, jeżeli w jakimś mieście zbudowałeś (w edytorze) Gildię piątego poziomu, powinieneś zastrzec, że nie mogą tam powstać czary takie, jak Dimension Door, Fly czy Water Walk.

Opracowanie fabuły na pewno uatrakcyjni scenariusz. Możesz to wykonać, wprowadzając wieści, których tekst będzie się ukazywał konkretnego dnia i tygodnia (np. „Twój król jest z Ciebie bardzo zadowolony. Aby okazać Ci przychylność, postanawia przyjąć następujące dary...". I tu zabierasz graczowi wszystko, co ma). Z takimi niespodziankami nie należy jednak przesadzać, bo gracz się wścieknie.

Możesz też tworzyć „eventy". Jeżeli mają mieć wpływ na przebieg gry, staraj się umieszczać je w takim miejscu, by gracz musiał się na nie natknąć - na przykład przed wejściem do zamku albo w dolinie, z której prowadzi jedyna droga. W „eventach" możesz przekazać graczowi ważne informacje i dary. Na przykład zasugerować mu, że na północy jest skarb (albo miasto), które warto zdobyć, lub że gdzieś niedaleko są potwory, które pomogą w dalszej wyprawie, albo że w konkretnym miejscu znajdzie uwięzionego bohatera. Możesz też gracza zmusić do podążania tropem „eventów". Na przykład wskazówka przy mieście brzmi: „Szukaj skarbu obok spróchniałego drzewa na bagnach". Tam z kolei gracz przeczyta: „Skarb został znaleziony przez grupę minotaurów. Ich obozowisko znajdziesz na północy". Pamiętaj tylko, żeby grupie minotaurów zostawić skarb (albo chociaż wiadomość, np. „Minotaury rozerwały ten piękny płaszcz i znajdujesz na ziemi tylko bezwartościowe strzępy"), inaczej gracz będzie rozczarowany. Niech gracz wie, że jeśli coś się nie udało, to nie wynika to z braków w scenariuszu, ale było zaplanowane.

Bardzo rozsądnym pomysłem na niektóre scenariusze jest stworzenie bohatera, który dysponuje tylko małą armią, nie ma zamku i przez tydzień musi zdobyć swoje pierwsze miasto. Możesz tak narysować mapę, aby bohater - niezależnie od kierunku, jaki wybierze - miał szanse na zdobycie miasta innego typu i w ciągu pierwszych tygodni mógł zetknąć się z innymi wrogami oraz problemami różnego rodzaju. Na przykład umieszczasz bohatera na wyspie, u brzegu której kołysze się łódka - może popłynąć w każdym kierunku. Na północy znajdzie nie broniony Castle, na południu Rampart, który zdobędzie tylko wtedy, gdy wpadnie na pomysł zwerbowania oddziału stojących niedaleko elfów. Na zachodzie natknie się na wir, który sprowadzi go na poziom Subterranean, a na wschodzie od razu będzie musiał zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem. Gracz, co prawda, ma do wyboru tylko jednego bohatera, ale za to akcja może przebiegać różnymi torami.

Gdy zakończysz konstruowanie własnego scenariusza, skorzystaj z opcji Validate Map. Dzięki niej sprawdzisz, czy nie popełniłeś istotnych błędów, np. zbudowanie Shipyardu bez dostępu od strony lądu lub teleportów, które mają wejście, a nie mają wyjścia. I ostatnia uwaga: zanim dasz komuś swój scenariusz, sam uważnie go przetestuj. Gdy testowałem pierwszą skonstruowaną przez siebie mapę, przegrałem po upływie miesiąca czasu gry tylko dlatego, że w złym miejscu umieściłem ważny artefakt (właśnie ten umożliwiający latanie). Nawet drobiazgi mogą czasami popsuć całą robotę.

Warto wiedzieć o pewnym „bugu". W scenariuszu Defiled Cross (na krążku) trzeba w miastach typu Inferno wyłączyć możliwość budowy Castle Gate. Okazało się bowiem, że jednostki podczas teleportacji ulegają cudownemu rozmnożeniu. Przeciwnik dorobił się w efekcie kilku tysięcy Archdevils, co normalnie byłoby niemożliwe.

I ostatnia uwaga: staraj się, żeby mapy wyglądały estetycznie. Drzewka, jeziorka, kwiatki, budyneczki różnego rodzaju - to wszystko bardzo uatrakcyjnia rozgrywkę. Rzecz jasna, nie ma sensu z tym przesadzać. Pustynia powinna być martwa, udekorowana gdzieniegdzie kośćmi nierozważnych podróżnych. Podobnie pola lawy. Ale w większości przypadków lepiej popracować nad wycyzelowaniem szczegółów.

Jacek Piekara



BALDUR'S GATE – LUŹNE UWAGI

Nie rzucaj się na oślep w czekającą Cię przygodę! No, chyba że chcesz przeżyć naprawdę emocjonujące chwile. Jeśli wolisz spokojniejszą grę - eksploruj okolicę i zdobywaj doświadczenie. Ja wybrałem się do kopalni, mając postacie na 5-6 poziomie i nie mogłem zrozumieć, czemu mnie tak ostrzegano przed czyhającymi tam niebezpieczeństwami :-) Nie spiesz się do Nashkel, wbrew pozorom, nikt Cię nie goni.

Na początku, w Candlekeep, dostajesz bojowe zadanie zdobycia lekarstwa dla chorej krowy. „Lekarstwo" to uniwersalne antidotum kosztujące w sklepie ponad 100 sztuk złota. Nie oddawaj go - 50 pkt. doświadczenia nie jest tyle warte. Spenetruj wszystkie komody w zajeździe. Jeśli Twoja postać nie potrafi otwierać zamków, to (mam nadzieję) ma ponad 18 siły - spróbuj „otworzyć" zamki mieczem (kliknięcie na broni i na mebelku). Znajdziesz cenne mikstury i klejnoty.

Jeśli zależy Ci, aby jedna postać awansowała szybciej niż pozostałe, tuż przed zakończeniem questa (czyli przed końcową rozmową z tym, kto drużynie „nadał robotę") odłącz od drużyny wszystkich oprócz tej postaci i prowadzącego. Całe doświadczenie rozłoży się po połowie.

Spróbuj nie używać Sztucznej Inteligencji przewidzianej przez producenta. Chociaż masz do wyboru wiele skryptów SI, nic nie zastąpi Twojej własnej. Nie daj się porwać bitwie w czasie rzeczywistym - zatrzymaj grę i spokojnie wydawaj rozkazy. Pilnuj, aby postacie nie stały bezczynnie.

Wszyscy członkowie drużyny (z wyjątkiem maga) powinni mieć możliwość ataku z dystansu. Najlepiej używać do tego łuku - kusza ma mniejszą szybkostrzelność. Jeśli postanowiłeś korzystać z usług Jaheiry, kup jej w mieście Beregost procę +1 i kamienie +1 - będzie zadawać k4+3 (4-7) obrażeń.

W każdej porządnej drużynie musi być złodziej. Szuflady mieszkańców Wybrzeża Mieczy zawierają niebywałe skarby :-). Nie wyrzucaj więc z drużyny Imoen. Rozwijając jej zdolności, koncentruj się na otwieraniu zamków (do ok. 65%), a potem na kryciu się i odnajdywaniu pułapek. Pamiętaj, że nawet wykryta kradzież nie spowoduje spadku reputacji, jeśli tylko złodziejowi uda się zwiać przed Płomienną Pięścią.

Członków Płomiennej Pięści można spokojnie mordować i pozbawiać ich cennej płytówki, jeśli starcie nastąpiło z ich winy - jest tak np. gdy stajemy w obronie Viconii albo gdy na południe od Beregostu zatrzymuje drużynę kapral z przerostem ambicji (można go sprowokować). Jeśli między Twoim sumieniem i chciwością zachodzi konflikt, pamiętaj, że możesz okradać ogłuszone postacie - nie będziesz musiał ich mordować i nie spadnie reputacja drużyny. Na podnoszenie zdolności kradzieży kieszonkowej szkoda punktów - pamiętaj o ograniczeniu rozwoju!

Postacie, które potrafią poruszać się skrycie (złodziei i rangerów, czyli łowców) warto wykorzystać do penetrowania terenu przed drużyną - dzięki temu możesz ominąć wykrytych wrogów albo przygotować atak z zaskoczenia. Zwiadowcy wyłącz Sztuczną Inteligencję, aby - gdy zostanie wykryty - nie zaatakował i nie wpakował się w kłopoty. Złodzieje ukryci w cieniach mogą zaatakować wroga i zadać mu cios w plecy. Obrażenia mnożone są wtedy przez 2, 3, lub 4 - zależnie od poziomu złodzieja.

Szczególnie niebezpieczne (np. jadowite) stworzenia możesz wykończyć z dystansu, rzucając na nie czar Oplątanie (kleryk, druid) lub Pajęczyna (mag). Szkielety odnoszą bardzo nieznaczne obrażenia od broni siecznej (i strzał), a niektóre odporne są na broń niemagiczną. Używaj przeciwko nim czarów (szkielety odnoszą dodatkowe obrażenia od ognia), broni obuchowej lub z kolcami.

Wobec grup silnych stworów warto stosować taktykę „hit and run" - gdy zwiadowca wykryje takie zgrupowanie, niech strzeli z maksymalnego dystansu do najbliżej stojącego potwora i ucieka w stronę swoich. W ten sposób powinno dać się sprowokować przeciwników do ataku - jednego po drugim.

Możesz przechowywać przedmioty w pomieszczeniach - pięć ze swoich sześciu skorup ankhega złożyłem na przechowanie w skrzyni u Taeroma, nie przepadły (inna rzecz, że poza jedną do niczego się nie przydały). Warto chomikować zwoje i mikstury na naprawdę ciężkie czasy. Pamiętaj też, że liczne przedmioty tego samego typu możesz „wiązać w pęczki" - przechowywać wiele sztuk w jednej przegródce.

Firma Bioware postanowiła ukarać ostrożnych graczy. Jeżeli często zapisujesz stan gry, na mapie pojawiają się dodatkowe potwory. Możesz grzecznie powstrzymać się od zapisywania albo wykorzystać tę „karę" i natłuc punktów doświadczenia, mordując biedne potwory :-) Druga metoda: w obszarze nawiedzanym przez wroga WYPOCZĘTĄ drużynę należy położyć spać. Podczas snu zapewne zostanie zaatakowana. Powtarzać do wyczerpania amunicji, cierpliwości albo wytrzymałości drużyny na brak snu (nie dłużej niż 24 godziny).

Wszystkie różdżki i niektóre amulety oraz magiczne pierścienie mają tylko 20 „ładunków" - po zużyciu ostatniego znikają. Liczbę pozostałych ładunków można wywnioskować z... ceny, oferowanej w sklepie za różdżkę! Zużyty przedmiot można sprzedać i odkupić już „naładowany". Ceny oferowane przez większość sklepów przy odsprzedaży różdżek (przy założeniu, że przywódcą drużyny jest postać o średniej reputacji i charyzmie) podane są w poniższej tabelce.

Zgredaktor

Liczba ładunków	Cena oferowana za Wand of...:									
	Magic Missiles	Sleep	Fear	Paralyzation	Polymorphing	Frost	Lightning	Fire	Monster Summoning	the Heavens
1	25	37	50	62	75	75	100	110	125	75
2	50	74	100	124	150	150	200	220	250	150
3	75	111	150	186	225	225	300	330	375	225
4	100	148	200	248	300	300	400	440	500	300
5	125	185	250	310	375	375	500	550	625	375
6	150	222	300	372	450	450	600	660	750	450
7	175	259	350	434	525	525	700	770	875	525
8	200	296	400	496	600	600	800	880	1000	600
9	225	333	450	558	675	675	900	990	1125	675
10	250	370	500	620	750	750	1000	1100	1250	750
11	275	407	550	682	825	825	1100	1210	1375	825
12	300	444	600	744	900	900	1200	1320	1500	900
13	325	481	650	806	975	975	1300	1430	1625	975
14	350	518	700	868	1050	1050	1400	1540	1750	1050
15	375	555	750	930	1125	1125	1500	1650	1875	1125
16	400	592	800	992	1200	1200	1600	1760	2000	1200
17	425	629	850	1054	1275	1275	1700	1870	2125	1275
18	450	666	900	1116	1350	1350	1800	1980	2250	1350
19	475	703	950	1178	1425	1425	1900	2090	2375	1425
20	500	740	1000	1240	1500	1500	2000	2200	2500	1500

W tym miesiącu szczególnie polecam kontrowersyjny list gen. Grzecha. Zastanówcie się też (przemyślenia przelane na papier/dyskietkę będą mile widziane) nad kluczowym pytaniem z listu „Piłeczka w kieszonce".

don Pedro z Krainy Deprawatorów Dusz
(listy@gambler.com.pl)

Multiplayerowi mówimy NIE

Nieobce mi są zmagania z żywym przeciwnikiem w grach różnych typów. Mój komputer jest spięty LAN-em z dwiema maszynami moich kolegów-sąsiadów. Namiętnie gramy w StarCrafta i Quake'a. Prowadzę kółko informatyczne w jednej ze szkół podstawowych, a główna pozycja programu nauczania brzmi: Q II deathmatch. Dla gimnastyki intelektualnej, a po części także ze szczerego przekonania, postanowiłem przelać na papier dręczącą mnie od dawna myśl, że Multiplayer Jest Zły.

Jakie są korzenie gry komputerowej? Miała zastąpić nieco starszym dzieciom baśnie czytane na dobranoc, tworząc w ich wyobraźni oraz na ekranie monitora odrębny, magiczny świat. Świat niepodatny na destrukcję, poparty dobrą wolą gracza pragnącego się w nim bez reszty zanurzyć.

Aby owej dobrej woli nie nadwerężyć, świat ten musiał być jak najbardziej spójny, mieć własną historię, fizykę i biologię, być opisany jak największą liczbą wskaźników. Informacje te niekoniecznie muszą być zawarte w samym programie, pamięć RAM komputera ma bowiem takie samo znaczenie, jak pokłady wyobraźni użytkownika.

W ten świat gracz wprowadzany był za pośrednictwem swojego alter ego, avatara, będącego bezpośrednim łącznikiem ze światem zewnętrznym. Pozwalał przełożyć oddziaływania między nim a światem wewnętrznym gry na język zrozumiały „po tej stronie lustra". Bohater gry, aby na dobre zadomowić się w umyśle gracza, zawładnąć jego zmysłami, musiał posiadać rys charakterologiczny, pozwalający odtworzyć jego wnętrze z bogactwem i głębią dorównującą wyobrażeniom gracza. Potrzebna była zatem fabuła, która to odtworzenie umożliwiała.

Pojawienie się możliwości rozgrywki w trybie wieloosobowym spowodowało ewolucję gier komputerowych w kierunku stopniowego zaniku powyższych elementów.

Mam szczęście (lub nie) należeć do grona graczy bardzo mocno identyfikujących się ze światem gry. Nie mówię tu tylko o grach, w których z definicji identyfikacja taka jest konieczna, np. o RPG czy przygodówkach. Grając w Dooma lub Q, poddawałem się przejmującemu uczuciu beznadziei i bezradności w starciu z siłami Zła absolutnego. W przekonaniu, że jestem w mniejszości, utwierdził mnie fragment o Doomie z „Biblii komputerowego gracza" mówiący, że to taka gra, w którą przenieść można irytację i złość ze świata realnego. Trach, to była teściowa, bum, to był mój szef itp. Ani przez chwilę nie przyszło mi coś podobnego do głowy!

Grając w Q II mściłem się za cierpienia ludzkości, będąc jednocześnie świadomym, że moja moralna postawa jest dwuznaczna. Biorę bowiem udział w wojnie agresywnej, mającej na celu unicestwienie całej obcej cywilizacji, co prawda wrogiej, jednak mającej pewnie swoje racje; coś jak w „Grze Endera" Orsona Scotta Carda. W StarCrafcie przewodzę starożytnej, dekadenckiej i wypaczonej przez zaawansowany rozwój rasie na zakręcie dziejów i tak dalej.

Z chwilą wybrania opcji Multiplayer z menu wszystko bierze w łeb. Kwestie: kim, dlaczego i po co albo pamiętam z singla, albo nie i wtedy zabawa nie ma dla mnie sensu. Sprowadza się do „dokopania" szefowi lub teściowej.

Trudno nawet liczyć na uzasadnienie walki, takie jak w Ultima Underworld II. Jeden ze światów, do którego można było dotrzeć, zwał się Arena. Guardian stworzył go tylko po to, aby więzić w nim przypadkowo zabłąkanych wędrowców, którzy następnie musieli toczyć ze sobą walki na jednej z czterech aren, odpowiadających czterem żywiołom. Ot, chodziło się po korytarzach, trafiało do jakiejś nędznej klitki, gdzie na macie przy ognisku leżał człowiek, którego cały dobytek mieścił się w niewielkim zawiniątku, pogrążony w beznadziejnym wyczekiwaniu, aż ktoś wyzwie go na pojedynek. Można się było umówić na walkę z większą liczbą przeciwników, także innych ras, także na pieniądze. Jedyna droga ucieczki z Areny wiodła... nogami do przodu (prawie jedyna, oczywiście).

Tryb Multiplayer w wielu współczesnych grach nie ma logicznego uzasadnienia. Jak można uzasadnić sojusz Protossów i Zergów przeciwko ludziom? Tak, że ja lubię grać Protossami, sąsiad Zergami, a komputer będzie Terranami, bo przeciwko nim najtrudniej grać? Gdzie tu sens i logika?

Gry komputerowe pełnią niezwykle ważną rolę: są prawdopodobnie najważniejszym czynnikiem wymuszającym rozwój techniki komputerowej. Z drugiej strony postępu komputeryzacji są prace nad coraz lepszymi algorytmami Sztucznej Inteligencji, która swoje odbicie znajduje także w kodach sterujących komputerowym przeciwnikiem w grach, zresztą często ostatnio zaniedbywanym. Zjawisko to, oczywiście, spowodowane jest wzrostem popularności rozgrywek z udziałem żywego przeciwnika, które w mniemaniu developerów zrekompensują graczom głupotę AI. Wraz z rozwojem Internetu można zaobserwować niepokojący zwrot w traktowaniu komputera. Stał się on medium informacji, środkiem komunikacji między ludźmi, jak niegdyś papier i długopis.

Za pomocą papieru i długopisu można grać w kółko i krzyżyk, za pomocą papieru, długopisu i kilku kamieni w Monopol albo Chińczyka, można też urządzić sesję RPG. Ale trudno zrobić to wszystko w pojedynkę, za to w pojedynkę można przejść oba Kwaki, StarCrafta, oba Underworldy. Widać jednak w ludziach nie zanikła potrzeba grania w Chińczyka, czego dowodem popularność Multiplayer. Szkoda tylko, że przy okazji komputer przestał być stroną, przeciwnikiem lub sprzymierzeńcem człowieka, jak w romantycznej wizji autorów SF z lat 70. (Bunt robotów? Śmiech na sali, panowie), a stał się kartką i długopisem.

Gen. Grzech

[Trzy słowa do Autora: brawo, brawo, brawo! – Alx.]

Z dużym zainteresowaniem przeczytałem list. Mam nadzieję, że podobnie przyjmą go nasi Czytelnicy (niezależnie od tego, czy się z Autorem zgadzają, czy też nie). Chętnie poznałbym Wasze zdania na temat opcji gry wieloosobowej oraz Internetu. Czy widzicie ten problem w tak czarnych barwach, jak gen. Grzech?

Krótko zajmę się trochę inną kwestią: czy dzięki Internetowi i opcjom gry wieloosobowej nie zyskaliśmy wspaniałej możliwości dzielenia przeżyć z innymi? Gracze komputerowi jeszcze do niedawna byli uważani za odludków, ślęczących samotnie przy monitorze i klawiaturze. A teraz? Istnieją klany, listy dyskusyjne, strony fanów rozmaitych gier, a ludzie, którzy spotykali się w sieci chcą te spotkania kontynuować w świecie rzeczywistym. Zgadzam się z niektórymi tezami gen. Grzecha, zauważam jednak wielką rolę Internetu i gier z opcją zabawy wieloosobowej.

O ZooltaRze i Larze

Czytelnikiem Gamblera jestem (dopiero?) od 2 lat. (...) Największy zarzut, jaki mogę Wam postawić, to fakt, że recenzja przeboju często zajmuje u Was znacznie mniej miejsca niż u konkurencji! Jeszcze się dobrze nie wczytałem i już koniec recenzji. Co prawda, w najnowszym numerze (mam 3/99) trochę się poprawiło, ale do ideału Wam daleko. (...)

Skoro już omawiam Wasze wady, to muszę wspomnieć o pewnym zjawisku, jakim są zamknięte grupki czytelnicy–redaktor w kącikach tematycznych. Wydaje mi się, że niezwykle trudno zaistnieć w takim zamkniętym gronie. Wrażenie to najbardziej potęguje ZooltaR. Ta specyficzna istota jest wyjątkowo uczuciowa i, tutaj przepraszam, ale mam zły humor, niezwykle działa mi na nerwy! Może się mylę, ale pan ZR to wyjątkowo infantylny pajac! Rozumiem specyfikę stylów niektórych ekscentrycznych autorów, ale żeby pozwalać sobie na takie teksty, to trzeba mieć wyrobioną pozycję na rynku albo być wyjątkową osobowością (vide Jacek Piekara czy Alex – nie podlizuję się!). Tymczasem ZR potrafi poświęcić pół szpalty kącika 3D na reklamę Granetu (po cholerę robić taką lokalną reklamę, przecież to dotyczy tylko jednego miasta?) czy refleksje po utracie ukochanego (czyli RooSa).

Teraz zalety: Gambler ma naprawdę świetnych autorów tekstów (ZooltaR w gruncie rzeczy nie jest taki zły, nie podlizuję się!). A najważniejsze, że autorzy nie wstydzą się swoich przekonań, również politycznych! Bardzo mi zaimponowało opowiedzenie się jednego z Waszych redaktorów po stronie prawicy. W kraju, gdzie około 70% ludzi wychwala pod niebiosa lewicowego, kontrowersyjnego prezydenta, przyznanie się do swoich przekonań politycznych jest nie lada wyczynem! Gratulacje!

A teraz kilka słów o Larze Croft. Moim skromnym zdaniem, spece od marketingu z Eidosa popełniają straszliwy błąd. Odrobina historii. A.D. 1996. Gwiazdka. Na półkach sklepów pojawia się Tomb Raider. Gra genialna, z genialnie zaprojektowaną kamerą. Zaczyna się kult panny Lary. Była piękną kobietą, ale miała charakter(ek). Było w niej coś, co przyciągało do komputera (bynajmniej nie chodzi mi tylko o „zaokrąglenia"). Gwiazdka 1997. Tomb Raider II. Dzięki ogromnej kampanii reklamowej sukces został osiągnięty. Jedynie myślący recenzenci (ci nie myślący dawali oceny 9/10, choć nie widzieli jeszcze gry) zaczęli zauważać wady TR II. No i ten biust! O, matko! Gdzieś są granice męskiej wytrzymałości. Pamela Anderson przy Larze to niewinna, skromna dziewuszka. Czy autorzy zdają sobie sprawę, że Lara składa się w ponad połowie z plastiku? To już zbrodnia!

Kolejna gwiazdka i Tomb Raider III. Lara powoli zaczyna nas nudzić. Wszędzie jej pełno. Została całkowicie odmóżdżona! Nic nie zostało z jej subtelności z części pierwszej. I wszystko przez kretynów od marketingu. Zdecydowanie dali ciała. Tak wspaniała postać została zmarnowana przez durne pomysły zrobienia z niej maszyny do seksu! To nie fair!

Maciej Kuc

Z recenzjami problem jest taki, że dysponując określoną ilością miejsca trzeba zdecydować, czy dawać mniej dużych recenzji, czy więcej mniejszych. Oczywiście, można wybrać pierwszy wariant, ale wtedy inni Czytelnicy zarzucą nam, że ignorujemy niektóre tytuły. A przecież naszym zadaniem jest nie tylko polecać Wam dobre gry, ale i ostrzegać przed słabymi. Idealna sytuacja byłaby wtedy, gdyby objętość pisma ustalało się na podstawie tego, ile gier pojawiło się na rynku, no ale tak dobrze nie jest chyba nigdzie na świecie.

Objętość Gamblera ostatnio maleje, ale odbywa się to bez szkody dla materiałów redakcyjnych. Zamiast kilkunastu czy nawet dwudziestu kilku stron reklam, Gambler w tym numerze ma... osiem.

Aby zaistnieć w klubach w TeTe wystarczy napisać list, który zostanie uznany za wart druku. Oczywiście, w kącikach pojawiają się często te same nazwiska, bo kąciki pełnią również rolę listy dyskusyjnej.

A Lara? Cóż. Bez specjalnego wstydu przyznam, że moja znajomość z panną Croft ograniczyła się do kilkuminutowego spotkania w wersji demonstracyjnej Tomb Raidera i jakoś nie kusiło mnie, by poprosić o następną randkę. Tak więc histeria wokół TR i Lary jest zjawiskiem zupełnie mi obcym. Ale faktycznie, śledząc psujący się po każdej następnej części Tomb Raidera nastrój ZooltaRa, można dojść do wniosku, że im dalej, tym gorzej.

[Ja zaś kilka słów poświęcę ZooltaRowi. Rzeczywiście, reprezentuje on inny styl pisania niż pozostali autorzy Gamblera. Jest bardziej „młodzieżowy", wyluzowany, kategoryczny w swoich sądach. Domyślam się, że tym, którzy cenią bardziej refleksyjny i spokojniejszy sposób pisania, jego teksty nie przypadną do gustu. Wiem jednak, że jest spora grupa Czytelników, którzy cenią właśnie podejście RatlooZa. W końcu musi być pluralizm ;-) Sam niezwykle lubię teksty ZooltaRa i czytam je, gdy tylko pojawią się w redakcji. Uważam bowiem, że ma niezwykłe, fenomenalne wyczucie gier komputerowych i jak mało kto orientuje się, o co w tej rozrywce tak naprawdę chodzi – Alx.]

Piłeczka w kieszonce

Jestem w wieku, w którym większość facetów ładuje z ROM-u program dotyczący siania, zapylania i hmm... na ostatnim miejscu dopiero heblowania na równo, aż wióry lecą. Efektem tej tartacznej aplikacji ma być dom, dzieci i drzewo. Potem zainteresowanie heblowaniem w rodzinnym interesie opada... Ale dość o tym.

Przycięcie w daną gierkę przez około 10 godzinek jest wspaniałą pożywką dla wybujałej wyobraźni. W czasach Meritum i gier na komputery 8-pikselowe (2×3 piksele = para rakietek, 1 piksel piłka, 1 piksel do dłubania w nosie), w czasie rzeczywistym wyobrażaliśmy sobie tenisistów, publikę i stadion, na ekranie obserwując abstrakcyjne wykresy. Później na podstawie kilku plamek dało się wyobrazić Gabrielę Sabatini, jej rakietę, spódniczkę i to co pod spódniczką też.

Dorastając, mieliśmy już skomplikowany program z menedżerem drużyny tenisowej, balistycznymi parametrami piłki, naciągiem rakietek itp. Tak wielka liczba tematów pozwalała wyobrażać sobie życie sportowego krezusa, jazdę limuzynami, wiwaty ludzi, uwielbienie, a dla chętnych nawet to, co czuje piłka w kieszonce 17-letniej blond tenisistki.

Oto zatem Meritum, Spectrum i Atari sprawy: to wina tych cholernych producentów, że zalewają nas gierkami w 80% nie wnoszącymi nic nowego do poznania świata! Nam, z tak doskonałą i wytrenowaną wyobraźnią, potrzebne są naprawdę dopieszczone produkty. A tymczasem na palcach jednej stonogi można je zliczyć: Fallout, Quake, Diablo i sami dobrze wiecie, co jeszcze. W Tomb Raidera III nie zagram i to nie dlatego, że jestem za stary, ale dlatego, że temat mi się przejadł. Wolałbym już Larę Croft w dynamicznej action–strategic symulacji domu uciech, w roli stręczycielki, której ofiarą padają następne szukające przygód dziewczęta.

Normal

Pomysł z Larą – znakomity. A może napisałbyś dokładniej, co czuje piłeczka w kieszeni 17-letniej tenisistki?

Dystrybutorzy gier z nr. 6/99

Coda
00-389 Warszawa
ul. Smulikowskiego 4b/4
tel. (022) 826 33 11

IPS CG
00-626 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66
witryna: www.ipscg.com.pl

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
e-mail: www.marksoft.com.pl

TopWare
43-300 Bielsko-Biała
ul. Kamińskiego 19
tel. (033) 813 03 16
e-mail (dział handlowy): sales@topware.pl
witryna: www.topware.pl

L.E.M.
02-916 Warszawa
ul. Chochołowska 3c
tel. (022) 642 99 21, 642 81 65
e-mail: lem@lem.com.pl
witryna: www.lem.com.pl

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 616 15 51, 616 15 55
e-mail: webmaster@mirage.com.pl
witryna: www.mirage.com.pl

Optimus Pascal Multimedia
43-300 Bielsko-Biała
ul. Wyspiańskiego 10
tel. (033) 811 91 80
e-mail: redakcja@opm.pl
witryna: www.opm.pl

- **Nasze adresy poczty elektronicznej:**

Redakcja: redakcja@gambler.com.pl
Listy: listy@gambler.pl
Elżbieta Jaworska: ela@gambler.com.pl
Aleksy Uchański: alex@gambler.com.pl
Dariusz Michalski: haszak@gambler.com.pl
Piotr Moskal: frogger@gambler.com.pl
Wojciech Setlak: wojtek@gambler.com.pl
Jacek Piekara: jacek@gambler.com.pl
Rafał Orłow: rafal@gambler.com.pl

Andrzej Balcerzak: yennefer@gambler.com.pl
Zdzisław Borawski: topgun@gambler.com.pl
Marcin Borkowski: borek@gambler.com.pl
Krzysztof Czulec: kristoff@gambler.com.pl
Jakub T. Janicki: jtj@gambler.com.pl
Paweł Pilarczyk: pila@gambler.com.pl
Piotr Rożalski: gunman@gambler.com.pl
Rafał Skrzypek: zulu@gambler.com.pl
Marcin Wichary: mwichary@gambler.com.pl
Tadeusz Zieliński: zooltar@gambler.com.pl

WWW: www.gambler.com.pl
Strona domowa Wydawnictwa Lupus: www.lupus.pl

Od redakcji

GAMBLER *On-Line*

Zapraszamy na strony Gamblera On-Line w nowej szacie graficznej. Na gości czekają zapowiedzi gier, krótkie omówienie zawartości bieżącego numeru, specjalne wydania Aeroklubu, Gildii RPG i serwis TS4Ever.

Spis ogłoszeń

Gambler CD, miesięcznik elektronicznych szulerów. Czerwiec 1999. Numer 6 (67), rok siódmy. Nakład: 56 000 egz., numer indeksu: 321753, numer ISSN: 1427-0307
Wydawca: Grzegorz Eider. **Zespół**: Andrzej Balcerzak, Zdzisław Borawski, Marcin Borkowski, Krzysztof Czulec, Tomasz Czulec, Jacek Ilczuk, Jakub T. Janicki (VARIA'tkowo), Elżbieta Jaworska (sekr. red.), Grzegorz Kustosik (tłumaczenia), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje, Rynek), Piotr Moskal (Nowości), Rafał Orłow (CD-ROM Manager), Jacek Piekara (Publicystyka, Reakcje redakcji), Paweł Pilarczyk (Hard & Soft), Lech W. Piotrowski, Piotr Rożalski, Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., TeTe, Temat numeru), Piotr Siennicki (Internet), Rafał Skrzypek, Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński.
Adres redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154, (0-22) 41 51 21, fax (0-22) 41 03 74,
e-mail: redakcja@gambler.com.pl, WWW: http://www.gambler.com.pl
Opracowanie graficzne, projekt okładki: Piotr Kakiet
Łamanie: Artur Gąsiorek. **Redakcja techniczna**: Jolanta Balcer. **Korekta**: Lidia Sadowska. **Ilustracja na okładce**: © Jacek Kopalski.
Biuro ogłoszeń: tel. 090 22 00 99; (0-22) 41 63 33; Elżbieta Szmyt, Magda Milewska. Biuro pracuje w godz. 8.00–17.00.
Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: Garmont s.c., 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 651 36 91
Druk: Winkowski sp. z o.o., 64-920 Piła, ul. Okrzei 5





Realms of the Haunting





Realms of the Haunting to jeden z najciekawszych i chyba najbardziej niedocenionych programów ostatnich lat. Może sprawiło to połączenie dwóch gatunków: FPS i przygodówki. Dla miłośników pierwszego opcje walki były zbyt proste, a zagadki zbyt skomplikowane, miłośników drugiego mógł niepokoić fakt, że potwory spotyka się często i w walce z nimi trzeba się wykazać nie lada refleksem.

Zaletą Realms of the Haunting jest konsekwentne i umiejętne budowanie nastroju. Główny bohater otrzymuje w spadku tajemniczy i wielki dom, który kryje w sobie moc zagadek oraz... przejście do innych światów i wymiarów. Tematem gry jest odwieczna walka Dobra ze Złem, a co krok spotykamy symbole odwołujące się do Biblii, zwłaszcza Apokalipsy św. Jana. Trzeba jednak przyznać, że autorzy okazali szacunek religii i całą opowieść potraktowali z powagą, wyraźnie zaznaczając, która strona konfliktu jest dobra, a która zła.

Ogromną pracę wykonano przy realizacji przerywników filmowych, których w grze jest chyba kilkadziesiąt (gra zajmuje cztery krążki CD!). Wszystkie są fabularnymi filmami z doskonale dobraną obsadą.



W RotH dużo jest elementów walki (bohater ma do dyspozycji kilka różnych rodzajów broni, począwszy od miecza i pistoletu, a skończywszy na magicznych różdżkach). Choć w porównaniu z klasyką FPS-ów walki są prymitywne (potwory na przykład nie potrafią wychodzić z pokojów), to jednak trzeba się trochę natrudzić, aby pokonać co silniejszych wrogów. Zagadki, które trzeba rozwiązać, aby ukończyć grę, są skomplikowane – tu doświadczenie z klasycznych przygodówek z pewnością bardzo się przyda.

Realms of the Haunting to znakomita, wciągająca gra. Zanim zabrałem się za napisanie recenzji, wróciłem do gry, aby sprawdzić, czy się nie zestarzała i... nawet nie zauważyłem, jak zleciała mi noc. Nie ma się co wahać przed zakupem, zwłaszcza że sprzedawana jest po bardzo atrakcyjnej cenie.

Jacek Piekara



Przygodowa

Gremlin

L.E.M.

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD ROM 2×

Ocena: 90%

Cena: 49 zł

The Monkey Island Bounty Pack



Trudno chyba znaleźć w naszym kraju gracza, który by nie słyszał o serii przygodówek spod znaku Małpiej Wyspy. Gry opisują historię Guybrusha Threepwooda, chłopca prześladowanego przez złego pirata LeChucka.

Podstawowe atuty wszystkich części trylogii to ogromna dawka przeplatanego różnymi aluzjami humoru (zarówno słownego, jak i sytuacyjnego) oraz muzyka, jedna z najlepszych, jakie słyszałem w grach – utrzymana w rytmach reggae, znakomicie podkreśla klimat.



Dwie pierwsze części – **The Secret of Monkey Island** oraz **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** – pochodzą z początku lat 90. Tworzone były z myślą o DOS-ie,

Ludziom udało się wynaleźć technologię umożliwiającą podróże międzygwiezdne. Na Ziemi zaprzestano wszelkich działań wojennych – narody połączyły swe siły, by doskonalić umiejętność przemieszczania się w przestrzeni



kosmicznej. Rozpoczęto powolne zasiedlanie planet Układu Słonecznego, a w niedługim czasie zaczęto wysyłać kolonizatorów do innych, odległych systemów. Nic nie wskazywało na to, że zbliża się niebezpieczeństwo. Ogniskiem zapalnym stało się odkrycie śladów obcej cywilizacji na planecie Albion. Wkrótce wybuchła wojna z Obcymi, w wyniku której miliardy ludzi znalazły się na skraju nędzy. W odpowiedzi na machinacje elity politycznej i wojskowej powstał ruch oporu, który chce wywołać powstanie przeciw uciskowi.



Uprising bardzo zgrabnie łączy elementy gier FPP oraz strategii w czasie rzeczywistym. Walczymy po stronie ruchu oporu, obserwując pole bitwy zza sterów pojazdu bojowego o nazwie Wrath. Pojazd standardowo wyposażony jest w działko i wyrzutnię rakiet. W miarę rozwoju akcji udoskonalamy jego opancerzenie oraz uzbrojenie. Oprócz Wratha mamy do dyspozycji cztery typy jednostek wojskowych, które szkolimy w bazach budowanych na peryferiach i rzucamy do boju. Są to: piechota, czołgi, myśliwce oraz bombowce. Każda kategoria ma swoje plusy i minusy, najwięcej korzyści przynosi wspólny, zgrany atak.





Gdy gra pojawiła się na rynku, była jednym z prekursorów – boom na programy wykorzystujące akceleratory wspomagane chipem 3Dfx miał dopiero nadejść. Robiła ogromne wrażenie, dość szybko doczekała się więc



kontynuacji. Niestety, o wiele gorszej od oryginału.

ViZ

Strategiczna/FPP
3DO/Cyclone Studios
Mirage
Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95/98
Ocena: 90%
Cena: 49 zł

jednak pod Windows 95 uruchamiają się bez problemów. Grafika (obie gry działają w trybie VGA), moim zdaniem, przez te lata wcale nie straciła uroku. Dwie części znajdują się na jednym CD, który zawiera też ścieżki muzyczne odtwarzane w pierwszej z nich.

Trzecia część, **The Curse of Monkey Island**, zajmuje dwa CD i działa tylko pod Windows 95. Grafika przeszła znaczną ewolucję, mamy więc tryb SVGA z typowo komiksową kreską, znakomicie pasującą do dowcipnego charakteru gry.

Zestaw przygodówek
Activision/LucasArts
Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95
Ocena: 91%
Cena: bd



Zestaw jest obowiązkowym nabytkiem dla każdego osobnika nazywającego siebie komputerowym graczem, nie posiadającego tej wspaniałej trylogii w swojej kolekcji. Fani przygodówek będą wniebowzięci (z wyjątkiem tych, którzy nie znają języka angielskiego). Ci, którzy nie lubią na co dzień gier tego typu powinni potraktować tę pozycję jako minimalną, konieczną do życia „dawkę przygodówkową". Gwarantuję, że gdy zagłębicie się w fabułę, gra wciągnie Was na wiele, wiele godzin, czego sam jestem dowodem. To właśnie z myślą o Was przygotowano łatwiejsze tryby rozgrywki, z mniejszą liczbą zagadek. Jednym słowem: oto przed Wami prawdziwa klasyka!

ViZ





Encyklopedia dla dzieci

Do czego służy encyklopedia? Zdawałoby się, że do znalezienia potrzebnej informacji. Dziecku rzadko jednak przychodzi do głowy szukać jej w encyklopedii, skoro ma rodziców. Do czego więc przyda się encyklopedia dla dzieci? Do zainteresowania wiedzą!



Wychodząc z tego założenia, autorzy Encyklopedii dla dzieci usystematyzowali wiedzę przydatną małemu człowiekowi, grupując ją w 5 działów: kulturę, przyrodę, historię, naukę i geografię. Dołożyli do tego atlas świata. Porządkowanie wiedzy nie wydaje się jednak najważniejszą funkcją encyklopedii. Przede wszystkim ma zaciekawić.

Dlatego też na planszach tytułowych każdego działu znaleźć można kilka haseł, niemal reklamowych, zachęcających do zgłębienia prezentowanych zagadnień (choć jest i indeks alfabetyczny). W tekstach nie ma połączeń hypertekstowych. Odnośniki do wszystkich związanych z nim informacji pojawiają się na marginesie. Tematy obszerniejsze są podzielone. Najważniejsze informacje znajdują się na planszy głównej, szczegółowe – pod dodatkowym przyciskiem pojawiającym się na ekranie.

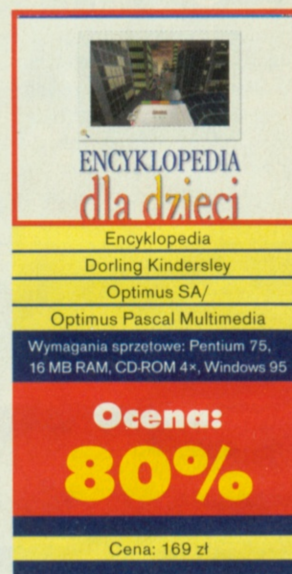
Zamieszczony w programie atlas dostarcza podstawowych informacji o kontynentach i państwach, ich środowisku naturalnym, klimacie, historii oraz kulturze. Przy niektórych krajach pojawia się opcja „Dzieci świata", pod którą kryją się informacje o dziecku z danego kraju: jego zamiłowaniach, rodzicach i rodzeństwie, religii, ulubionym jedzeniu, szkole, w której się uczy, czasem marzeniach. Ten prosty zabieg pozwolił na skrótową prezentacje kultury poszczególnych krajów. Należy tylko żałować, że odnośników takich jest zbyt mało.



Inną atrakcją są panoramy różnych rodzajów środowiska: ogrodu, oceanu, lasu, gór, miasta. Można je oglądać, stojąc jakby w środku oglądanego krajobrazu. Po kliknięciu na elementach obrazka, dziecko przenosi się do odpowiedniego hasła encyklopedii.

Choć program adresowany jest do uczniów szkół podstawowych, wątpię, by mógł być atrakcyjny dla 7-, 8-latków. Zawiera co prawda sporo animacji, filmów, jest bogato ilustrowany, ale szata graficzna nadaje mu poważny wyraz. Doskonale powinien zaspokoić pierwszy głód wiedzy starszych uczniów, którzy pozostałych informacji poszukają w książkach.

Pałcjusz



Encyklopedia
Dorling Kindersley
Optimus SA/
Optimus Pascal Multimedia

Wymagania sprzętowe: Pentium 75, 16 MB RAM, CD-ROM 4×, Windows 95

Ocena: 80%

Cena: 169 zł

English with

Któż z pokolenia starszych nie pamięta sympatycznego krecika, przeżywającego rozmaite przygody śledzone uważnie podczas dobranocek.

Krecik, jako kolejny bohater kreskówek, przeniósł się do komputera. Nie można jednak mówić o sukcesie.

Program składa się z pięciu opowiadań stworzonych na podstawie scenariuszy filmowych odcinków. Każda historyjka składa się z kilkunastu obrazków, na których kliknięciem myszki można zmusić postać do wygłoszenia jakiejś kwestii, czasem wykonania akcji. Bajki opowiadane są po polsku (narrator i podpisy). Program ma jednak uczyć angielskiego. Sprowadza się to do wyświetlania angielskich wy-



Wszyscy byli zajęci. Wszyscy ciężko pracowali.



little mole





Z czego składa się człowiek? Pytanie ociera się o banał. Gdy jednak zada je dziecko? Jeśli zaczniemy od tłumaczenia, że „PLC-gamma rozkłada difosforan fosfatydyloinozytolu do trifosforanu inozytolu i diacyloglicerolu, który aktywuje kinazę białkową C...", to nikt nie zrozumie. Nie powinno być z tym kłopotów, jeśli uruchomimy Encyklopedię małego człowieka.



Po programie oprowadza Kostek. Sympatyczny facet. Zapomniano go obciągnąć skórą, więc jest szkieletem wypełnionym trzewiami. Cóż, nikt nie jest doskonały. Kostek ma jednak jedną wielką zaletę – daje się składać i rozkładać (również na czas). Jeśli występuje w postaci złożonej, może poprowadzić quiz, w którym należy odpowiedzieć na pytania dotyczące każdej części ciała. Brakiem wiedzy nie należy się jednak przejmować – w każdej chwili można poszukać odpowiedzi w części encyklopedycznej, omawiającej poszczególne układy ciała. Krótkie artykuliki ilustrowane są rysunkami, zdjęciami lub filmami. Zanim się przystąpi do quizu, warto obejrzeć Kostka od stóp do głów – poznać nazwy organów, ich funkcję w organizmie, sposób działania i ciekawostki na ich temat. Właśnie w tej części można policzyć żebra, wykonać zdjęcie rentgenowskie klatki piersiowej, zobaczyć napełniający się pęcherz i dowiedzieć się, ile płynu mieści, obrócić żołądek i dotknąć go palcem. Wszystkie informacje zdobywa się w sposób łatwy i przyjemny, nie pamiętając, że większość z nich zdobyto podczas sekcji zwłok.

Podsumowaniem encyklopedii jest konkurs pokazujący jeden dzień z życia Kostka. Można mu aplikować różne formy zabawy, pracy, odpoczynku, dawać jeść i pić, i patrzeć, jak zmienia się jego tętno, oddech, pojawia zmęczenie, pragnienie i głód. Rzecz jasna, należy umożliwić mu przeżycie tego dnia. Nie zawsze się to udaje – np. 4 godziny tańca na porannej dyskotece, bez jedzenia i picia grozi śmiercią. Dlatego zapewne dyskoteki organizowane są wieczorami.

Przystępnie napisane teksty, zabawa jako forma przekazania informacji często bardzo podstawowych (jak powstają łzy?), powinny wprawić rodziców w błogi spokój, który trwać będzie tak długo, jak długo nie padnie pytanie, skąd się biorą dzieci. O przepraszam, to też jest wyjaśnione.

Pałcjusz

Encyklopedia
Dorling Kindersley
Optimus S.A./
Optimus Pascal Multimedia
Wymagania sprzętowe: 486 DX2/66, 12 MB RAM, CD-ROm 2×, Windows 95/98
Ocena: 85%
Cena: 149 zł

the Little Mole

razów, czytanych przez lektora, jeśli potrzyma się kursor dłużej na aktywnym obiekcie. Tło pozostaje nieaktywne.

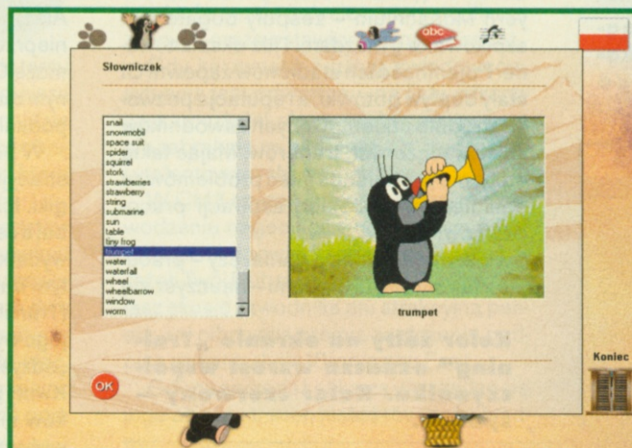
Pomocą w zrozumieniu wyrazów ma być słownik obrazkowy – obok angielskiego wyrazu pojawia się wyjęty z opowiadania obrazek przedmiotu. Jest to o tyle ważne, że program został wykonany niechlujnie. Aktywne pola są zbyt duże, więc często angielski odpowiednik nie pasuje do wskazywanego przedmiotu.

Wpadek jest więcej: błędy w pisowni wyrazów angielskich (showel – łopata), w wymowie polskich wyrazów, źle dobrani niektórzy lektorzy (w tym krecik). Odnosi się wrażenie, że to amatorska produkcja. Jakby tego było mało, program uruchomił się dopiero na 5. komputerze, na którym usiłowałem go zainstalować.

Z programu multimedialnego do nauki angielskiego dla początkujących zostaje więc 5 bajek oraz... ustawienie innego języka narracji niż polski. A wybór jest spory: angielski brytyjski i amerykański, francuski, niemiecki, włoski, hiszpański, czeski, słowacki i węgierski. Nie zmienia to jednak faktu, że „angielski z krecikiem" należy zaliczyć do produktów nieudanych. Szkoda.

Pałcjusz

ZDENĚK MILER *English with the Little Mole*
Program edukacyjny
Gratex
L.E.M.
Wymagania sprzętowe: Pentium 120, 16 MB RAM, CD-ROM 8×, Windows 95/98
Ocena: 49%
Cena: 119 zł





Championship

Zasiadłeś do gry, ufny w swoje trenerskie umiejętności, bogaty w doświadczenia i pamiętający sukcesy z poprzedniej części Championshipa? Mimo to jedynym Twoim osiągnięciem jest rekordowo długa seria meczów bez zwycięstwa? Jeżeli tak, przeczytaj tekst, a dowiesz się, co należy zrobić, by wreszcie zacząć wygrywać.

Szukając przyczyn swoich niepowodzeń w CM3, można być pewnym tylko jednego – COŚ TRZEBA ZMIENIĆ! Tylko co: taktykę, trenerów, piłkarzy, klub?

Zacznijmy od końca

Dla wielu z nas podjęcie decyzji o zmianie drużyny jest jak przyznanie się do porażki. Lepiej, gdy do szukania nowego pracodawcy zmusi nas bezrobocie, bo wtedy nikt nie będzie mógł nam zarzucić tchórzostwa. Jednak w trzeciej części Championshipa zmiana klubu to najszybszy i najskuteczniejszy sposób, aby przypomnieć sobie, jak smakuje zwycięstwo.

Jeżeli jesteś zdesperowany albo niecierpliwy, Twój wybór powinien paść na Barcelonę, Manchester United lub Bayern Monachium – zespoły bogate, naszpikowane gwiazdami i już ukształtowane. Pojemność ich stadionów zapewni Ci stały dopływ gotówki, a reputacja pozwoli zatrudnić utalentowanych zawodników i doświadczonych trenerów. Mając takie atuty, nie powinieneś mieć problemów ze spełnieniem wysokich aspiracji pracodawców.

Pozostaje jednak pytanie, czy – pracując z tak silnymi drużynami – nauczysz się wygrywać w mniej sprzyjających warunkach?



To nie jest błąd! Japonia naprawdę została zakwalifikowana do rozgrywek Copa America.



Kolor żółty na ekranie „Training" oznacza wzrost współczynnika. Kolor czerwony – spadek.

Bój się szefa

W najnowszym menedżerze braci Collyer na liście płac klubu piłkarskiego może znajdować się nawet 70 nazwisk. 95% z nich to Twoi podwładni: piłkarze, trenerzy, zwiadowcy i specjaliści od odnowy biologicznej. Wyjątek stanowi prezes klubu oraz pracownicy najwyższego szczebla kierowniczego (Managing Director, Director of Football itp). Ponieważ to jedyne osoby, które są w stanie pozbawić Cię intratnej posady menedżera, warto wiedzieć, czego możesz się po nich spodziewać.

Prezes przed rozpoczęciem sezonu oficjalnie informuje Cię, czego oczekuje po Twojej pracy. Od tego, czy marzy mu się awans do europejskich pucharów, czy utrzymanie w lidze zależy jego cierpliwość i tolerancja wobec słabszych wyników zespołu. Ale tak naprawdę zachowuje się w sposób nieprzewidywalny. Na początku miesiąca może Cię zapewniać o swoim bezgranicznym zaufaniu, a kilka dni później zwolnić bez podania sensownych wyjaśnień.

W postępowaniu pracowników administracyjnych można doszukać się jakiejś logiki. Ich oczkiem w głowie są finanse klubu, a celem nadrzędnym – zrównoważenie wydatków wpływami. Najbardziej cierpi na tym budżet, który masz na zakup piłkarzy (Transfer Funds). Nie możesz wpłynąć na jego wysokość, na dodatek bardzo trudno „odzyskać" raz wydane z niego pieniądze. Kwoty pochodzące ze sprzedaży zawodników nie zasilają go automatycznie, tylko wpływają na konto główne klubu.

Działacze klubowi bardzo nie lubią, gdy ktoś marnotrawi ich pieniądze. Jeżeli spróbujesz kupić piłkarza za sumę znacznie przekraczającą jego wartość rynkową, zablokują ten transfer i skomentują Twoje „złe zachowanie" na posiedzeniu zarządu. Kilka takich prób może przekreślić w ich oczach nawet największe sportowe sukcesy.

Okazują się jeszcze bardziej bezwzględni, gdy klub tonie w długach. Zmuszają Cię wtedy do zaakceptowania każdej oferty kupna złożonej Twoim piłkarzom, nie zwracając uwagi na proponowane sumy odstępnego.

Wstępna selekcja

W trzecim Championshipie drużyna piłkarska może mieć w swych szeregach maksymalnie 50 zawodników. Ale nawet taka liczba nie gwarantuje sukcesów. Liczy się jakość, dlatego nie warto trzymać w swoim składzie zbędnych piłkarzy.

Selekcję zawodników powinieneś zacząć od rozegrania kilkunastu meczy towarzyskich. Przetestuj w nich jak najwięcej graczy (również z drużyny rezerw) i wybierz tych, którzy spisywali się szczególnie słabo. Do tak wyselekcjonowanej grupy dodaj starszych piłkarzy, którzy nie rokują już nadziei na przyszłość (mają słabe charakterystyki) i wystaw na listę transferową.

hip Manager 3

Aby przyspieszyć transfer zawodnika, upewnij się, czy zdaje on sobie sprawę z tego, że chcesz się go pozbyć (opcja Status Squad). Dzięki temu będzie skłonny zgodzić się na mniejszą pensję niż zazwyczaj i szybciej znajdzie nowego pracodawcę. Możesz także obniżyć wysokość sumy odstępnego, którą spodziewasz się za niego otrzymać.

Wyróżniającym się piłkarzom przedstaw nowe umowy do podpisania. Nie powinni mieć nic przeciwko temu, aby związać się z dotychczasowym klubem na rok lub dwa lata dłużej. Jeżeli dany zawodnik zażyczy sobie pensji większej, niż Cię na to stać, spróbuj go przekonać wyższymi premiami. Możesz mu także obiecać, że będzie podstawowym graczem Twojej drużyny.

Piłkarz, który kategorycznie odmawia renegocjacji kontraktu, nie zrobi tego za żadne skarby. W takim przypadku odczekaj kilka spotkań i pokonaj go sposobem. Gdy „odsiadka" na ławce rezerwowych wzbudzi jego niezadowolenie, wpuść go na dłużej do pierwszej jedenastki, a kiedy odzyska dobry humor, powtórnie złóż propozycję.

Ostatnia grupa zawodników, którą powinieneś wyłonić po spotkaniach sparingowych, to juniorzy z perspektywami. Jeżeli nie jesteś pewien, czy poradzą sobie w meczach o punkty, wpisz ich na listę „Do wypożyczenia" (Add to Loan List) albo oddeleguj do drużyny rezerw. Trzymanie ich przez cały sezon na trybunach nie da żadnych korzyści.



„News" to nazwa Twojej skrzynki pocztowej. Trafiają do niej bardziej i mniej ważne wiadomości. Szkoda że tych drugich nie można odfiltrować.



Największą przywarą Twoich wirtualnych zwierzchników jest skąpstwo.

Na kłopoty zakupy

„Konieczne są wzmocnienia" – taka myśl często przychodzi do głowy, gdy dozna się kilku porażek z rzędu. W CM3 możesz osobiście wybrać się na poszukiwanie nowych piłkarzy albo zlecić je zwiadowcom (Scouts). Obie metody mają swoje wady i zalety.

Największym atutem samodzielnego szperania na rynku transferowym jest szybkość. Wystarczy kilka kliknięć, aby na ekranie monitora pojawiły się nazwiska piłkarzy spełniających Twoje wymagania dotyczące współczynników, pozycji, wieku... Poważny mankament tego sposobu to ograniczony obszar poszukiwań. Opcja Player Search pozwala buszować w obrębie znacznie okrojonej bazy danych, zawierającej informacje jedynie na temat piłkarzy znanych oraz wystawionych na sprzedaż.



Można rozgrywać także turnieje towarzyskie.

Gdy korzystasz z usług zwiadowców, sytuacja jest odwrotna – na listę piłkarzy czeka się dużej, ale można być pewnym, że nie zabraknie na niej młodych, niedrogich i utalentowanych zawodników.

W CM3 czynnikiem decydującym o powodzeniu negocjacji z upatrzonym piłkarzem jest odpowiednio wysoka reputacja. Jeżeli Twój klub takiej nie posiada, nie zdołasz skusić zawodnika ani atrakcyjną pensją, ani olbrzymią premią za złożenie podpisu na kontrakcie (Signing on Fee).

Gdy na sprzedaż piłkarza nie zgadza się jego obecny trener, jesteś równie bezradny.





Nigdy nie wierz prezesom. Zbyt szybko zmieniają zdanie.



A może boski Diego uzdrowi Twoją drużynę?

W pozostałych przypadkach, w sfinalizowaniu transferu może Ci przeszkodzić jedynie brak pieniędzy. Jeżeli Twój budżet transferowy jest na wyczerpaniu, a w klubowej kasie wciąż znajduje się sporo gotówki, spróbuj skorzystać z opcji zakupu na raty (Monthly Instalments). Jeśli masz z czego spłacać długi, zazwyczaj kluby zgadzają się na taki rodzaj zapłaty.

Dobrym sposobem nakłonienia ich do obniżenia sumy odstępnego są klauzule Percentage of Next Sale oraz Fee after League Appearences i Fee after International Appearences. Pierwsza gwarantuje sprzedającemu udział w zyskach z następnego transferu piłkarza, dwie kolejne zapewniają dodatkowe pieniądze w przypadku, gdy sprzedany zawodnik będzie często występował w nowym klubie lub reprezentacji kraju.

Gdy kasa Twojego klubu świeci pustkami, szansą na wzmocnienie zespołu jest: wypożyczanie, bezrobotni oraz tzw. prawo Bosmana.

Zawodnicy wystawieni na Loan List rzadko odmawiają gry w drużynach z niższych klas rozgrywek. W dodatku są stosunkowo tani – opłacasz tylko ich pensję (i to niekoniecznie całą) oraz ustalone w umowie premie. Napisałem „stosunkowo", ponieważ nie można ich odesłać do macierzystego klubu, gdy okażą się niewypałami. Okres wypożyczenia jest ściśle określony, a skrócić go może jedynie właściciel piłkarza.

Zaletą graczy bezrobotnych (oprócz ceny, oczywiście) jest ich gotowość do poświęceń. Chętnie zgadzają się przyłączyć do Twojego zespołu na okres próbny i wtedy grają za darmo. Dzięki temu nie musisz podpisywać z nimi kontraktu w ciemno.

Jeżeli piłkarz bez przynależności klubowej nie chce zawrzeć z Tobą umowy o pracę, chociaż wcześniej był u Ciebie na testach, zaproś go jeszcze raz. Po drugiej lub trzeciej „przymusowej" wizycie nie będzie w stanie odmówić.

Na tak zwane casusy Bosmana najlepiej zapolować już na początku stycznia. Piłkarze, którym sześć miesięcy później kończą się umowy, chętnie wysłuchują wtedy nowych propozycji. Jeżeli spodobają im się oferowane przez Ciebie warunki, a dotychczasowy pracodawca ich nie przebije, osiągniesz sukces. Pamiętaj jednak, że prawo Bosmana nie obejmuje wszystkich zawodników, których można kupić w trzecim Championshipie. Nie podlegają mu piłkarze poniżej 23 roku życia oraz zawodnicy spoza Unii Europejskiej. W ich przypadku trzeba zapłacić sumę odstępnego, której wysokość ustala piłkarski sąd polubowny (Tribunal).

Jednym z uroków menedżera piłkarskiego spod znaku Sports Interactive są okresy transferowe. Tylko w tych okresach piłkarze mogą zmieniać barwy klubowe. Jeżeli podpisujesz umowę z zawodnikiem w czasie, gdy obowiązuje zakaz transferów, musisz być świadomy, że trafi on do Twojego składu dopiero po uchyleniu zakazu.

Morale i kondycja

Gdy mimo wzmocnienia zespołu nadal spotykają Cię niepowodzenia, warto sprawdzić kondycję psychiczną oraz fizyczną zawodników.

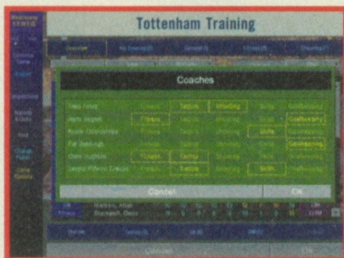
Niezadowolony piłkarz gra poniżej swoich możliwości i wprowadza do drużyny złą atmosferę. Aby temu zaradzić, musisz poznać powody niezadowolenia. Najczęściej jest to źle określony status. Jeżeli piłkarz jest pewny, że należy mu się miejsce w pierwszej jedenastce (ma tak ustawiony Squad Status), a mimo to rzadko pojawia się na boisku, szybko zacznie się skarżyć. Podobnie uczyni gracz, który często występuje w podstawowym składzie, choć wcześniej powiedziano mu, że jest piłkarzem rezerwowym lub tak zwanego systemu rotacyjnego. Takie nieporozumienia musisz rozwiązywać natychmiast, inaczej w drużynie rozejdzie się wieść, że nie dotrzymujesz obietnic składanych zawodnikom.

Słaba kondycja fizyczna może być również powodem gorszych występów piłkarzy. Przemęczonemu graczowi powinieneś dać trochę odpocząć od meczów i treningów. Jeżeli to nie pomoże, sprawdź, czy Twój zawodnik nie figuruje w składzie drużyny rezerwowej. Gdy wykorzystujesz rezerwy do oswajania rekonwalescentów z wysiłkiem, łatwo o takie niedopatrzenie.

Podstawową cechą dobrego obrońcy jest wytrzymałość.

Rodzaje treningów

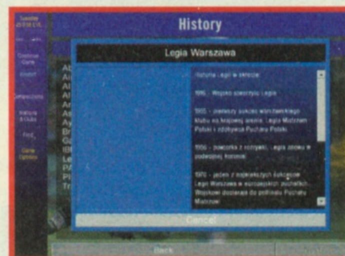
Fitness – ćwiczenia wzmacniające siłę fizyczną i wytrzymałość piłkarzy.
Skills – zajęcia nastawione na poprawienie indywidualnych umiejętności piłkarza: techniki, dryblingu, szybkości itd.



Tactics – ćwiczenia wpływające na lepsze rozumienie się w zespole, co powinno zaprocentować przy zastawianiu pułapek ofsajdowych i wykonywaniu stałych fragmentów gry.
Shooting – zajęcia poprawiające celność oddawanych strzałów.
Goalkeeping – ćwiczenia nastawione na podniesienie umiejętności typowych dla bramkarza: zwinności, refleksu, łapania piłek.

History of Football

Ze względu na brak stosownych licencji, ta opcja została umieszczona jedynie w angielskim wydaniu gry. Przypomina multimedialną encyklopedię, której treść możesz samodzielnie uzupełniać i upiększać



zdjęciami. Jeżeli chcesz sprawdzić, jakie daje możliwości, w katalogu z CM3 utwórz podkatalog „History" i przegraj tam pliki znajdujące się na krążku Gamblera w Kąciku Sportowym.

Szkoleniowcy

Opcja treningu to jeden z ostatnich elementów gry, zaimplementowanych w CM3 – nie było jej jeszcze w testowanej przeze mnie wersji beta programu. Dlatego pewnie instrukcja nie zawiera wielu informacji na jej temat.

W trzecim Championshipie treningi piłkarzy mogą być prowadzone nawet przez pół tuzina osób (asystenta i 5 trenerów). Ale to Twoim obowiązkiem będzie ustalanie ich szczegółowych harmonogramów.

Nad treningiem golkiperów nie musisz się wiele zastanawiać. Powinieneś go oprzeć na intensywnych ćwiczeniach „bramkarskich" (Goalkeeping), a do prowadzenia oddelegować osobę z wysokim współczynnikiem Training Keepers.

Piłkarze o innych specjalnościach boiskowych niech na początku zajmą się treningiem ogólnym (General). Gdy po

Charakterystyki piłkarzy

Acceleration – przyspieszenie,
Adaptability – zdolność aklimatyzacji w nowym środowisku, ważna przy zmianie klubu,
Aggression – skłonność do agresywnej gry,
Agility – zwinność, cecha ważna dla bramkarzy,
Anticipation – umiejętność przewidywania, gdzie zostanie zagrana piłka,
Balance – umiejętność utrzymywania równowagi,
Bravery – skłonność do podejmowania ryzyka w groźnych sytuacjach podbramkowych,
Creativity – pomysłowość wykazywana przy konstruowaniu akcji ofensywnych,
Crossing – dokładność dośrodkowań i długich podań wszerz boiska,
Determination – zaangażowanie przejawiające się w dążeniu do osiągnięcia sukcesu,
Dribbling – repertuar zwodów piłkarza,
Flair – skłonność do wykonywania zaskakujących zagrań, które mogą zadecydować o losach meczu,
Handling – umiejętność łapania piłek, cecha ważna dla bramkarzy,
Heading – umiejętność gry głową,
Influence – zdolności przywódcze i umiejętność mobilizowania kolegów do lepszej gry,
Jumping – skoczność,
Marking – umiejętność krycia zawodników drużyny przeciwnej,
Off the Ball – umiejętność wychodzenia na wolne pole i stwarzania sobie dogodnych sytuacji pod bramką rywala,
Pace – szybkość,
Passing – umiejętność dogrywania dokładnych podań do partnerów,
Positioning – umiejętność ustawiania się na boisku,
Reflexes – refleks, cecha ważna dla bramkarzy,
Set Pieces – umiejętność wykonywania stałych fragmentów gry,
Shooting – umiejętność oddawania skutecznych strzałów na bramkę rywala,
Stamina – wytrzymałość,
Strenght – siła fizyczna,
Tackling – umiejętność skutecznego odbierania przeciwnikowi piłki za pomocą wślizgów,
Teamwork – umiejętność gry zespołowej,
Technique – wyszkolenie techniczne i umiejętność panowania nad piłką,
Versatility – wszechstronność, zdolność do gry na nietypowej pozycji,
Work Rate – pracowitość podczas gry.

Piłkarzy, poza opisanymi cechami, charakteryzują również ukryte współczynniki. Umiejętność gry presingiem; profesjonalizm; przywiązanie do barw klubowych; temperament; zdolność do gry na wysokim, nie zmienionym poziomie; umiejętność wykonywania rzutów: rożnych, wolnych, karnych; umiejętność wyrzucania autów (?!); skłonność do faulowania; umiejętność wykańczania akcji podbramkowych; predyspozycja do gry w meczach o wysoką stawkę; podatność na kontuzje; umiejętność gry „jeden na jeden" oraz jeszcze kilka innych.

upływie tygodnia obejrzysz jego efekty, sprawdź, którym zawodnikom wyszedł na dobre, a którym na złe. Aby zaklasyfikować piłkarza do jednej z tych dwóch grup, wystarczy sprawdzić barwę jego współczynników. Kolor żółty oznacza wzrost danej charakterystyki, kolor czerwony – spadek, niebieski – utrzymanie status quo.

Zanim zaczniesz wyznaczać piłkarzom nowe plany zajęć, zastanów się, czy to się opłaci. Zmiana planów może bowiem anulować zarówno „czerwone", jak i „żółte" skutki poprzednich treningów. Fakt, że współczynniki zawodnika przybrały kolor żółty nie oznacza, że wzrosły na stałe!

Podstawową cechą dobrego obrońcy jest wytrzymałość. Jeżeli zgadzasz się z tym stwierdzeniem, skoryguj trening swoich defensorów tak, aby był bardziej „wytrzymałościowy" (Intensive Fitness). Pamiętaj jednak, żeby nie przesadzić z intensywnością zajęć treningowych. Zawodnik zmuszany do wykonywania kilku rodzajów ćwiczeń na poziomie Intensive szybko się zmęczy i straci dobre samopoczucie. Aby tego uniknąć, zrezygnuj z prowadzenia zajęć „strzeleckich" (Shooting) dla obrońców.

Ponieważ napastnicy to jakby przeciwieństwo obrońców, ich treningi powinny być zdominowane przez strzały na bramkę. Dodając do tego sporo zajęć indywidualnych (Skills) oraz trochę taktycznych (Tactics), otrzymasz mieszankę w sam raz dla zawodników ofensywnych.

Gdy metoda „wszystkiego po trochu" (General) nie sprawdza się, największy kłopot jest zawsze z pomocnikami. Ponieważ nie ma innego zrównoważonego harmonogramu treningu, musisz dokonać podziału graczy środka pola na ofensywnych i defensywnych. To rozgraniczenie pomoże Ci w podjęciu decyzji, jaki nowy trening wypróbować w pierwszej kolejności.

Trzy miesiące to wystarczający okres, aby gruntownie przetestować umiejętności trenerskie Twoich szkoleniowców. Zanim zwolnisz tych, którzy się nie sprawdzili, znajdź na ich miejsce godnych następców.

Aby interesujący Cię trener podpisał z Tobą kontrakt, musisz spełniać dwa jego żądania: odpowiednio wysoka reputacja klubu i satysfakcjonująca pensja. Jeżeli nie stać Cię na dobrych szkoleniowców, zaproponuj jednemu ze swoich starszych graczy posadę grającego trenera. Chętnych na to stanowisko możesz także poszukać wśród graczy bez przynależności klubowej, którzy ukończyli 30. rok życia. Pamiętaj jednak, że gdy Player/Coach zawiesi piłkarskie buty na kołku, nie będziesz mógł go zwolnić z posady trenera (brakuje takiej opcji na skutek błędu twórców).

Kristoff

PS Ciąg dalszy za miesiąc.

PPS Wiele plików przydatnych dla osób grających w CM3 umieściliśmy na naszym CD w Kąciku Sportowym.

Jeżeli spróbujesz kupić piłkarza za sumę znacznie przekraczającą jego wartość rynkową, działacze Twego klubu zablokują transfer i skomentują Twoje „złe zachowanie" na posiedzeniu zarządu.





Dla niecierpliwych

Jeżeli już na początku gry chcesz objąć stanowisko selekcjonera reprezentacji Anglii (lub dowolnej innej), wykonaj następujące operacje:



1. Wybierz dowolny klub z ligi angielskiej.
2. Kliknij na nazwisku pierwszego Anglika, którego tam znajdziesz.
3. Naciśnij nazwę „English" przy jego danych osobowych.
4. Wciśnij ikonę „Take Control", którą znajdziesz w prawym górnym rogu ekranu.

CZĘŚĆ 2

HEROES III OF MIGHT AND MAGIC®

Przed Wami druga część opisu znakomitej turowej gry strategicznej z firmy New World Computing. Tym razem autor koncentruje się głównie na szczegółowym przedstawieniu zalet i wad poszczególnych miast.

Zergowie, Protossi czy Terranie? Takie dyskusje wciąż prowadzą miłośnicy StarCrafta. Mam nadzieję, że równie gorąco będzie się dyskutować o tym, jakie miasto najlepiej wybrać w Heroes of Might & Magic III. Przedstawiam swoje, rzecz jasna – najzupełniej subiektywne – poglądy. Chętnie poznam Wasze opinie; dla najciekawszych na pewno znajdzie się miejsce na „żółtych stronach", w EKG.

Tower to jedyne miasto w grze, w którym można zbudować aż trzy jednostki strzelające.

Castle – szybko, tanio, bezpiecznie



Pamiętacie zapewne, jakie kłopoty miał Rycerz w HoM&M II (był to bohater ciężko poszkodowany przez los). Tym razem w Castle – mieście Rycerza i Kleryka – można tworzyć wartościowe jednostki. Ale zacznijmy od budowli miejskich.

Ogromną zaletą Castle jest możliwość wzniesienia Stajni, dzięki którym bohater do końca tygodnia zyskuje zdolność dużo szybszego poruszania się (w scenariuszach morskich podobną rolę odgrywa Lighthouse). Kolejnym plusem jest fakt, że do rozbudowy nie potrzeba wielu rzadkich surowców, jedynie sporo drewna i kamienia. Bardzo ważne jest jak najszybsze zbudowanie Resource Silo, który będzie uzupełniać zapasy tych materiałów.

Dopiero Portal of Glory – budowla siódmego poziomu – wymaga sporych nakładów rzadkich surowców (jeżeli chcemy powoływać Archaniołów – po 20 jednostek każdego z nich plus 40 000 sztuk złota). Na początku najważniejsze jest zbudowanie Upgraded Archer's Tower, dzięki niej można werbować Marksmenów (oddających dwa strzały podczas tury). Royal Griffins mają nieograniczoną zdolność „retaliate", a Archaniołowie potrafią wskrzeszać zabite oddziały (raz podczas walki). Niestety, w Castle nie może powstać Gildia Magów 5. poziomu.

Wnioski: Ze względu na małe zapotrzebowanie na rzadkie kruszce, znakomitą jednostkę siódmego poziomu oraz możliwość posiadania dwóch wojsk rażących na odległość (Marksmen, Zealots) uważam Castle za bardzo dobre miasto. Ponieważ jednak koszty budowy Portal of Glory są ogromne, szansę na zwerbowanie Archaniołów nie tak łatwo będzie uzyskać.

Zadania: Jak najszybciej zdobądź kamień oraz drewno. Jeśli to możliwe, wracaj do miasta na początku każdego tygodnia, aby dzięki Stajniom zyskać dodatkowe punkty ruchu na następnych 7 dni.

Dungeon – jest dobrze, ale nie tragicznie



Rozbudowa siedziby Overlorda i Warlocka wymaga, niestety, sporych inwestycji w rzadkie surowce. Już Pillar of Eyes, pozwalający powoływać Evil Eyes trzeciego poziomu, wymaga zainwestowania 2 jednostek każdego surowca, co przy wyborze najwyższego poziomu trudności wcale nie będzie takie proste. Niezłą (szybką i latającą) jednostką są Scorpicory, ale paraliżują wroga zbyt rzadko, a liczbę punktów życia mają mniej-

szą niż Jednorożce, Championi czy Dread Knights. Należy jak najszybciej udoskonalić Harpy Nest – mogą atakować bez ryzyka rewanżu ze strony wroga. Uważaj na Meduzy, gdyż mogą strzelać tylko 4 (bądź 8) razy podczas walki.

Trochę rozczarowują budowle wspomagające w Dungeonie. Portal of Summoning pozwala raz na tydzień ściągnąć jednostki z losowo wybranej, jednej ze zdobytych wcześniej siedzib. Bardzo przydatny natomiast może się okazać Artifact Merchants, ale – budując ten dość drogi gmach – warto sprawdzić, czy jest w nim odpowiednio duży wybór towarów.

Wnioski: Trudno w pełni rozbudować miasto, ale wyniki będą satysfakcjonujące. Dwie mocne jednostki strzeleckie (Evil Eyes i Meduzy radzą sobie nie najgorzej także w walce wręcz) oraz najlepsze kreatury siódmego poziomu (Czarne Smoki!) - oto zalety Dungeonu. Niestety, jest tu dość drogo, a Scorpicory i Minotaury nie są zbyt mocne jak na jednostki szóstego i piątego poziomu.

Zadania: Zbieraj rzadkie surowce, a jeśli trzeba - korzystaj z Marketplace. Bardzo dobrze, gdy w pobliżu miasta uda się znaleźć Trading Post.

Fortress – ale trujesz!



Miasto Beastmastera i Wiedźmy wymaga przede wszystkim drewna, kamienia, sulfuru oraz mercury. Ogromną zaletą Fortress jest fakt, że Wyvern's Nest dla Wyvernów 6. poziomu można zbudować już po skonstruowaniu budynku drugiego poziomu.

W walce musisz umiejętnie wykorzystywać Hydry, które przy pewnej dozie szczęścia rozbiją wroga w pył. Mają dużą zaletę, potrafią atakować wszystkich przeciwników wokół, a ci nie odpowiadają na atak. Szkopuł w tym, że wróg nie zawsze ustawi swoje jednostki tak, jakbyś sobie tego życzył. Bohater prowadzący wojska z Fortress powinien opanować umiejętność Tactics, byłoby też dobrze, gdyby poznał czar Haste.

Wnioski: Dwie szybkie jednostki latające potrafią bardzo zaszkodzić wrogom i przedrzeć się do jego łuczników. Niestety, w Fortress możesz powołać tylko jedną jednostkę rażącą na odległość, a Hydry siódmego poziomu są za słabe. Zdolności specjalne, którymi dysponują Bazyliszki, Wyverny i Gorgony (petryfikacja, trucie) bardzo pomagają w walce, szkopuł tylko w tym, że istnieje zaledwie 20% szansy na ich skuteczność podczas ataku.

Zadania: Zbieraj drewno i kamień, potem również sulfur i mercury. Jak najszybciej zbuduj Wyvern's Nest i udoskonal Serpent Fly Hive.

Inferno – będzie ciężko



Miasto Heretyka i Demoniaka ma jedną ogromną zaletę, czyli Castle Gate. Budowla ta pełni rolę teleportu pozwalającego bohaterowi przemieszczać się między miastami typu Inferno. Nie trzeba chyba pisać, jakie to ma znaczenie, gdy szybko chcesz skoncentrować wojska i powołać armię. Zamiast odbywać żmudne wędrówki po mapie, w jeden dzień przygotujesz się do akcji.

Może dlatego, że Inferno ma taki bonus, jednostki werbowane w tym mieście nie są najlepsze. Familiars to najsłabsze kreatury w grze. Magogi mogą co prawda razić kilka jednostek jednocześnie, ale w tym i własne wojska (trzeba więc uważać). Kiedy powołasz Cerbery, staraj się tak je prowadzić, by atakowały co najmniej dwa wrogie zgrupowania jednocześnie. Czasem warto też wykorzystać zdolność Pit Lordów do powoływania demonów.

Wnioski: Tylko jedna jednostka strzelająca, brak naprawdę mocnych kreatur (poza kreaturami siódmego poziomu), spore wydatki na rozbudowę infrastruktury - oto wady Inferno. Na szczęście sytuację ratują trochę Archdevils, ale zanim je powołasz...

Zadania: Pół żartem, pół serio - zbierz jak największą armię i zdobądź jakieś ciekawsze miasto.

Necropolis – Ty i tysiące Szkieletów

Miasto Death Knighta i Necromancera to bardzo interesujące miejsce, choć nie pozbawione wad. Przede wszystkim jak najszybciej zbuduj Necromancy Amplifier – jeśli masz kilka miast typu Necropolis, Twoi bohaterowie rychło będą spacerować z

Przeciwnik opleciony przez Dendroidów korzeniami, nie może ruszyć się z heksa, na którym stoi.

Budowla Artifact Merchants pozwala bohaterowi na kupowanie artefaktów podczas pobytu w mieście.





Mirage wyda grę po polsku. Głosów użyczą postaciom: Dorota Chotecka (Królowa Katarzyna, Wiedźma), a także Radosław Pazura, Roch Siemianowski i Jakub Badach.



całą armią Szkieletów. Staraj się też zbudować Upgraded Estates.

Bitwy ze słabymi wrogami wygrasz bez strat własnych dzięki wampirzym lordom. Zombie drugiego poziomu są powolne i mało skuteczne, więc rzadko brałem je do armii, lepiej zresztą trzymać miejsce dla Szkieletów, które powstaną po walkach. Ghost Dragons mają w ataku 20% szansy na odebranie wszystkim zaatakowanym przeciwnikom 50% punktów życia. Jeden taki manewr może zmienić oblicze bitwy! Pamiętaj, że prowadzenie w jednej armii żywych i umarlaków odbija się fatalnie na morale.

Wnioski: Tylko jedna jednostka strzelająca, ale za to rażąca nie tylko wybrany heks, lecz i wszystkie wokół. Co ważne, Death Cloud nie działa na Twoje umarlaki, więc możesz ją stosować bez obaw. Dread Knights to najlepsza w grze jednostka szóstego poziomu, a Vampire Lords – bezkonkurencyjni na czwartym poziomie. Naprawdę dobre miasto, choć na najwyższym poziomie trudności chyba łatwiej poradzić sobie z rozbudową siedlisk typu Castle i Rampart.

Zadania: Jak najszybciej zbuduj Upgraded Estate. Vampire Lords mogą wygrać wiele bitew i dzięki nim unikniesz poważnych strat. Bohater musi jak najszybciej zostać mistrzem nekromancji; na czele wojsk z Necropolis nie powinien stawać bohater, który w ogóle nie ma tej zdolności.

Rampart – jesteś silny, jesteś bogaty

W HoM&M II najbardziej lubiłem leśne miasteczko elfów. Stacjonowała tam wtedy Czarodziejka, obecnie – Ranger i Druid. To nadal bardzo dobre miejsce dla tych, którzy chcą wygrać wojnę. Przede wszystkim, do rozbudowy potrzebne jest tylko drewno (fakt, w dużej ilości), zaś później – kryształy oraz gemy (już nie tak wiele).

Bardzo szybko poradzisz sobie z neutralnymi potworami dzięki skuteczności strzeleckiej Grand Elves, a silne jednostki, takie jak Dendroid Soldiers, zmierzą się z prawie każdym wrogiem. Przeciwnik opleciony korzeniami (a robią to ze stuprocentową skutecznością!) nie może ruszyć się z heksa, na którym stoi, dopóki Dendroid nie odejdzie lub nie zginie.

Dla bohatera prowadzącego wojska z Rampartu bardzo ważna jest szybkość. Powinien rozwinąć zdolność Logistic, inaczej będzie wlókł się ze swoimi Dendroidami jak żółw. W bitwie przydaje się zdolność Tactics, a czar Haste jest wręcz nieodzowny.



Uwaga: Pod koniec siódmego dnia każdego tygodnia budowla Treasury powiększa Twój skarbiec o 10%. Staraj się więc zebrać wówczas jak najwięcej pieniędzy, a wszelkie poważne wydatki wstrzymaj do pierwszego dnia tygodnia.

Wnioski: Tylko jedna jednostka strzelająca, ale za to szybka i skuteczna. Dendroid Soldiers to rewelacyjna jednostka czwartego poziomu, a ze względu na koszt powołania (wzniesienie ich budynku nie wymaga żadnych surowców!) i liczbę pojawiających się co tydzień kreatur – w ogóle najlepsza ze standardowych (czyli poza jednostkami siódmego poziomu).

Zadania: Szukaj drewna, na początku to jedyne Twoje zmartwienie związane z surowcami. W drugim tygodniu gry zbuduj Treasury. Jeśli masz kilka miast typu Rampart, szybko staniesz się bardzo bogaty.

Stronghold – powoli i bez fajerwerków

Do rozbudowy miasta Barbarzyńcy i Battle Mage'a potrzeba będzie dużo kamienia oraz drewna (jak najszybciej zbuduj dostarczający tych surowców Resource Silo). Niestety, czekają Cię poważne kłopoty ze zgromadzeniem odpowiedniej ilości kryształu do budowy Cyclop's Cave i Behemoth Lair. Lepiej wybrać tę drugą budowlę, bo Behemothy bardzo dobrze radzą sobie z wrogami w walce wręcz. Budowle wspomagające niewiele się przydają (Escape Tunnel to zupełna pomyłka), ale np. w Kuźni możesz kupić Balistę.

Wnioski: Prowadzenie wojsk z tego miasta jest kłopotliwe – na początku



masz tylko jedną (słabą, powolną) jednostkę strzelecką. Dopiero po wprowadzeniu do armii Cyklopów będzie lepiej. Możesz mieć także spore kłopoty z mobilnością, bowiem Ogry i Orki są okropnie powolne i opóźniają marsz całej armii. Zdolność Logistic wydaje się niezbędna dla bohatera ze Stronghold.

Zadania: Szukaj drewna i kamienia, potem walcz o kryształy. Jak najszybciej powołaj do armii Thunderbirdy, bo to jedyna szybka jednostka.

Tower – bardzo drogo



Wizard i Alchemist mogą być zadowoleni ze swoich jednostek, ale nie z kosztów ich powołania. Rozbudowa miast typu Tower wymaga sporej ilości rzadkich surowców (i to wszystkich czterech typów). Jeśli jednak uda Ci się zgromadzić odpowiednią ilość, zdobędziesz bardzo silną armię.

Bohater prowadzący wojska z Tower powinien koniecznie mieć zdolność Tactics. Będzie mógł wtedy tak ustawiać wojska, by Gremliny, Magowie i Tytani, osłaniani przez pozostałe jednostki, mogli bezkarnie razić przeciwnika na odległość, co sprowokuje go do wykazania się inicjatywą. Przy równych siłach zwykle kończy się to jak w samurajskim pojedynku (czyli, kto zaczyna, ten ginie). Jeśli nie wykorzystujesz w walce Master Genies, pozwól im rzucać czary (mogą to robić raz na turę, a efekt wybierany jest losowo).

Wnioski: Gdy grasz na najwyższym poziomie trudności i niewielkich mapach, za dużo czasu tracisz na zdobywanie surowców potrzebnych do rozbudowy miasta, abyś mógł poradzić sobie z wojskami z Rampart czy Castle, które powstają błyskawicznie. Później jednak posiadanie aż trzech jednostek rażących na odległość (to jedyne takie miasto w grze) i bardzo dobrych Naga Queens powinno Ci dać duże szanse na zwycięstwo.

Zadania: Musisz znajdować wszystkie surowce; najprawdopodobniej nie obędzie się bez wymiany na targowiskach. Dlatego najlepiej znaleźć w pobliżu Trading Post. Także odkrycie Hill Fort bardzo ułatwi Ci życie. Zbudujesz wtedy relatywnie tanią Cloud Temple i nie będziesz jej musiał udoskonalać, tylko w Hill Forcie zmienisz Gigantów w Tytanów.

Podsumowanie

Gdyby porównać skuteczność jednostki z jej ceną oraz łatwością rozbudowy miejskiej infrastruktury, to wydaje się, że najlepiej zacząć grę jako właściciel Castle, Rampart lub ewentualnie Necropolis (ach te Szkielety!), najgorzej zaś będą mieli posiadacze Inferno i Strongholdu. Oczywiście, wszystko zależy od konkretnego scenariusza, a przede wszystkim od ilości surowców na mapie.

Czasami ogromne znaczenie ma rodzaj potworów strzegących surowców lub kopalni. Potwory zaznaczone na mapie jako trzeciopoziomowe mogą się okazać bardzo groźnymi Evil Eyes albo prawie bezbronnymi (przy założeniu, że dysponujesz łucznikami) Iron Golems. Dlatego też łut szczęścia przy wgrywaniu mapy (wtedy program losowo wybiera scenariusz) ma wielkie znaczenie.



Czary – errata

Przyznam, że w opisie z poprzedniego numeru zlekceważyłem trochę zdolności magiczne. I choć nadal obiema rękami podpisuję się pod tezą, że magia w HoM&M III odgrywa mniejszą rolę niż w poprzednich częściach gry, to jednak przy testowaniu stworzonych przez siebie scenariuszy (zapraszam do EKG CD) zorientowałem się, że znajomość pewnych zaklęć może być nieodzowna do odniesienia zwycięstwa, a skuteczne ich użycie wymaga rozwinięcia niektórych zdolności do maksimum.



Myślę, że przede wszystkim warto zwrócić uwagę na Air Magic (Haste, Dimension Door, Fly) oraz Earth Magic (Slow, Town Portal). Bardzo przydatne czary są też w Water Magic (Clone, Prayer, Water Walk, Teleport). Niestety, większość z nich działa w pełni skutecznie tylko po osiągnięciu najwyższego poziomu zdolności. Na przykład tylko wtedy można za pomocą Teleportu przenieść jednostkę za mury zamku lub, stosując Town Portal – wybrać miasto przeznaczenia.



Jak łatwo zauważyć, napisałem tylko o zaklęciach wspomagających. Czary bojowe przydają się jedynie w pierwszej fazie rozgrywki, w walce z nielicznymi neutralnymi potworami lub bardzo słabym wrogiem. W dalszej fazie stosowanie magii bojowej to – nawet w przypadku superwyszkolonego bohatera – strata jednej tury. Bo co z tego, że Implozja zabierze 1500 punktów wrogim Hydrom, skoro zabije ich zaledwie sześć (śmieszna liczba w wielkich bitwach). Znacznie lepiej sklonować którąś jednostkę lub zastosować Haste albo chociaż pobłogosławić całą armię. Efekt końcowy na pewno da więcej satysfakcji.

Jacek Piekara



Pracownia Komputerowa AB
ul. Rzemieślnicza 13
32-400 Myślenice

ADAP - Stoisko Firmowe
ul. Przemysłowa 3
40-282 Katowice

AGA Electronics
ul. Ks. Skorupki 2
16-300 Augustów

AGATON
(Sklep Pamiątkarsko-Komp.-Muz.)
ul. Odrodzenia 10
12-100 Szczytno

ALTAR - sklep komputerowy
ul. 3 Maja 7
87-800 Włocławek

AMICOM
ul. Marszałka J. Piłsudskiego 14/82
22-400 Zamość

AMIKOM PPHU
ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120
15-003 Białystok

ARETE s.c.
SDH CENTRAL 1, II piętro
ul. Piotrkowska 165/169
90-447 Łódź

ARR GROUP
tel. (012) 22 97 47
http://www.arr.com.pl

ART-COM
ul. Grunwaldzka 120
32-510 Jaworzno

A.T.K. Mega Arts
ul. Stayera 1
07-412 Ostrołęka

BILANG - Centrum Komputerowe
pl. Rodła 8
70-419 Szczecin

CD-MEDIA
ul. Prosta 5
87-100 Toruń

CD Perfect
ul. Granitowa 13
93-521 Łódź

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Indyjska 25a
03-957 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Pereca 2
00-849 Warszawa

CD Projekt - sklep firmowy
ul. Starowiślna 65
31-052 Kraków

CD Projekt - sklep firmowy
pl. Konstytucji 3 Maja 5
26-610 Radom

ComarLand s.c.
ul. Wielkopolska 1B
44-335 Jastrzębie

COMPACT - komputery
ul. Św. Rocha 10/218
15-879 Białystok

COMPUTER CENTER
Komputery - sprzedaż, usługi
ul. Szpitalna 62
95-200 Pabianice

Daniel PPH
ul. Witosa 4
87-800 Włocławek

DeMeN Komputer
ul. Strzelecka 17
97-200 Tomaszów

DIGITEL
ul. Cechowa 22
43-300 Bielsko-Biała

Galeria Programów
ul. Mały Rynek 4
31-041 Kraków

H.U.G. - Komputer
ul. Trakt Brzeski 68
05-077 Stara Miłosna
stoisko w markecie Welmax

KARPATY
ul. Rynek 14
38-200 Jasło

Księgarnia „Wojciech Skolik"
ul. Wolności 62
41-500 Chorzów

FLOP
ul. Wieluńska 28
42-200 Częstochowa

Floppy Computer Systems
ul. Grudziądzka 45
87-100 Toruń

GIL
ul. Kard. Wyszyńskiego 13
70-200 Szczecin

GOLDREGEN
Al. Najświętszej Marii Panny 11
42-200 Częstochowa

Twoje pismo, Twój klub

Alfabetyczny wykaz miast, w których działają sklepy GamblerClubu

Miejscowość	Nazwa sklepu
Augustów	• AGA Electronics
Białystok	• AMIKOM PPHU
	• COMPACT – komputery
	• WIZARD s.c.
Bielsko-Biała	• DIGITEL
	• HDD-Komputer
	• Service-Q
Biłgoraj	• P.U.P. „Wach"
Chorzów	• Księgarnia „Wojciech Skolik"
Ciechanów	• Pendex
Częstochowa	• FLOP
	• GOLDREGEN
Gdynia	• Mawix
	• Rescom
Jasło	• KARPATY
Jastrzębie	• ComarLand s.c.
Jaworzno	• ART-COM
Jelenia Góra	• WAM-CD
Kamieniec Ząbkowicki	• PUK
Katowice	• ADAP - Stoisko Firmowe
Kędzierzyn -Koźle	• BHU Share
Kielce	• MEDIAKOM s.c.
Kraków	• ARR GROUP
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• Galeria Programów
Legnica	• INFO COM s.c.
Lublin	• XYZ
Łódź	• ARETE s.c.
	• CD Perfect
Myślenice	• Pracownia Komputerowa AB
Olecko	• INFOLAND
Ostrołęka	• A.T.K. Mega Arts
Pabianice	• COMPUTER CENTER
	• Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski"
Poznań	• Kombit
Radom	• CD Projekt - sklep firmowy
Rybnik	• MASTER
Sieradz	• PALADYN - P.P.H.U.
Stara Miłosna	• H.U.G. - Komputer
Szczecin	• BILANG-Centrum Komputerowe
	• GIL
Szczytno	• AGATON
Tomaszów	• DeMeN Komputer
Toruń	• CD-MEDIA
	• Floppy Computer Systems
Warszawa	• CD Projekt - sklep firmowy
	• CD Projekt - sklep firmowy
	• F.H.U. Mascomp s.c.
	• „SiS" s.c.
	• S.C. „TROL"
Wieluń	• PHU „IP"
Wieruszów	• PHU „IP"
Włocławek	• ALTAR - sklep komp.
	• Daniel PPH
Wrocław	• PIXEL
Zamość	• AMICOM

Dla członków GamblerClubu zniżka 5%

HDD-Komputer ul. Głęboka 2 43-300 Bielsko-Biała	**F.H.U. Mascomp s.c.** ul. Toruńska 92 paw. 15 03-226 Warszawa	**PIXEL** ul. Rzeźnicza 5 50-129 Wrocław	**Usługi Komputerowe „Tomasz Śmigielski”** ul. Wileńska 57/42 95-200 Pabianice
INFO COM s.c. Przeds. Handlowo-Usługowe ul. Izerska 5 59-220 Legnica	**MASTER** ul. Kościuszki 60 44-200 Rybnik	**PUK** Przedsiębiorstwo Usług Komp. ul. Ząbkowicka 7 57-230 Kamieniec Ząbkowicki	**S.C. „TROL”** Usługi Komputerowe ul. Bysławska 79A 04-993 Warszawa
INFOLAND pl. Wolności 15 19-400 Olecko	**Mawix** ul. Jana z Kolna 2 81-348 Gdynia http://www.mawix.com.pl	**Rescom** ul. 10 Lutego 23 81-364 Gdynia	**P.U.P. „WACH” Salon Komputerowy** ul. Kościuszki 100 23-400 Biłgoraj
PHU „IP” ul. Sadowa 15 98-300 Wieluń	**MEDIAKOM s.c.** ul. Mała 16 25-012 Kielce	**Service-Q** pl. Żwirki i Wigury 9A 43-300 Bielsko-Biała	**WAM-CD** ul. Krótka 21 58-500 Jelenia Góra
PHU „IP” ul. Buczka 1/5 98-400 Wieruszów	**PALADYN - P.P.H.U.** ul. Piłsudskiego 5 B 98-200 Sieradz	**„SiS” s.c.** Al. Niepodległości róg ul. Wawelskiej Podziemia przy GUS, Pawilon nr 8 Warszawa	**WIZARD s.c.** ul. Wyszyńskiego 2/1 15-888 Białystok
Kombit oś. Wichrowe Wzgórze 105A 61-674 Poznań	**Pendex** ul. Pułtuska 20C (Pawilon „Optymista”) 06-400 Ciechanów	**BHU Share** skr. poczt. 387, tel. 0 602 76 29 73 e-mail: share@sos.com.pl 47-220 Kędzierzyn-Koźle	**XYZ** ul. Okopowa 6 20-022 Lublin

TNT3
NVIDIA zapowiedziała na jesień kolejny, zupełnie nowy układ o kodowym oznaczeniu NV10 (RIVA 128 to NV3, RIVA TNT - NV4... skąd taki skok?!). Będzie to pierwszy chip 3D ze zintegrowanym układem transformacji i oświetlenia (Transform and Lightning engine). Do tej pory zarówno transformacje brył, jak i oświetlenie liczył procesor komputera. NV10 będzie więc pierwszym konsumenckim chipem 3D liczącym grafikę przestrzenną od początku do końca samodzielnie! Niektórzy twierdzą, że układ nazywać się będzie... RIVA TNT3. Tymczasem NVIDIA ogłosiła konkurs na nazwę dla nowego produktu (szczegóły na stronie www. nvidia.com) – nagrodą jest karta graficzna z procesorem TNT2.

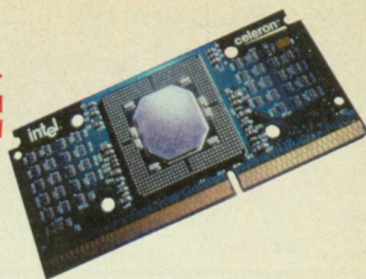
G400 Max
Ledwie odbyła się premiera G400 (podczas targów CeBIT), a już Matrox zapowiedział kolejny chip – G400 Max, który ma być o 30% szybszy od G400 i w chwili premiery w trzecim kwartale tego roku będzie to najszybszy chip 3D. Matrox w podobny sposób reklamował układ G200 (miał być pierwszym Voodoo²–killerem), więc do jego zapowiedzi należy podchodzić z rezerwą.

RAGE 128 Pro
ATI również przymierza się do produkcji kolejnego chipa – RAGE 128 Pro (nowa nazwa dla projektu RAGE 128 4×), który będzie mieć zwiększoną przepustowość i, według danych ATI, będzie o 50% szybszy od RAGE 128. Jeśli obietnice zostaną spełnione, RAGE 128 Pro może się okazać szybszy od TNT2!

Benchmark video
Futuremark, producent znanego programu testującego 3DMark (najnowsza wersja o nazwie 3DMark 99 Max była zamieszczona na krążku Gamblera 5/99), zapowiedział swój nowy produkt – benchmark video. Program ma testować osiągi komputerów przy odtwarzaniu filmów z płyt DVD. Futuremark pracuje już ponadto nad 3DMark 2000, który m.in. będzie testował środowiskowe mapowanie wybojów (environment mapped bump mapping). 3DMark 2000 pojawi się w połowie października.

Mapowanie wybojów w grach
Coraz więcej producentów gier zapowiada wykorzystanie mapowania wybojów (bump mapping) w swoich produktach. Z technologii tej mają korzystać takie pozycje, jak: Slave Zero (producent: Accolade), Descent 3 (Outrage), Drakan (Surreal), Messiah (Shiny), Rally Masters (DICE), Black & White (Lionhead), Expendable

Jak podkręcać Celerony?



Każdy, kto planuje zakup Celerona, musi wybrać: Slot1 czy PPGA370? Otóż uważam, że między tymi procesorami nie ma dużych różnic. Równie dobrze się je podkręca, a jedyny problem, jaki nas czeka na tym etapie, to wybór płyty głównej. W zasadzie rozsądnym rozwiązaniem byłby zakup płyty pod PPGA370 (ABIT ZM6 i BM6), z drugiej strony – mamy płyty pod Slot1 (ABIT BH6 i BX6 v2.0) z dołączoną przejściówką na PPGA (np. SlotKet firmy ABIT). Każdy, kto musi się liczyć z kosztami, powinien wybrać płyty pod PPGA (w szczególności ZM6 na chipsecie ZX), posiadacze zasobniejszych portfeli – Slot1 plus przejściówkę. Drugie rozwiązanie jest przyszłościowe (umożliwia późniejszą wymianę „Celka" na PIII), ale sporo droższe.

Pamiętajcie, dobra płyta główna to podstawa naszego komputera. Warto zainwestować w produkt markowy, żeby potem nie mieć żadnych kłopotów i zyskać stały dostęp do uaktualnień BIOS-u.

Wspomniałem tylko płyty ABIT-a, ponieważ uważam, że są najlepsze do podkręcania: bezzworkowe; łatwo zmieniać napięcie jądra procesora z poziomu BIOS-u.

NIGDY nie dajcie sobie wcisnąć płyty opartej na chipsecie innym niż intelowski BX. Żadnych LX, o EX nie wspominając! Wyjątkiem jest ZX, okrojona wersja BX, obsługująca maksymalnie 256 MB pamięci RAM i współpracująca z jednym tylko procesorem.

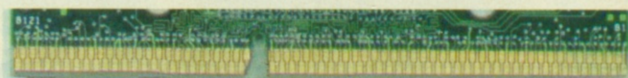
Ważną sprawą jest też dobór pamięci i dysków twardych, żeby konstruowany system działał wydajnie i bez problemów. Wykaz pamięci i dysków odpornych na podkręcanie przedstawiam w tabeli 1.

Tab. 1. Odporne na podkręcanie

Pamięci i dyski twarde dobrze znoszące podkręcanie:

Pamięć	Dysk twardy
LGS 7J, 7K, –8*	Maxtor 2160**
Samsung GH, G8, G7*	Maxtor 2880**
Fujitsu –103FN*	Quantum Fireball SE
Hitachi –B60*	Maxtor Diamond Max Plus 2500**
Toshiba BFT-80*	Quantum Fireball EL
NEC –A10-9JF*	Quantum Fireball EX
Siemens AT-8, AT 9812*	Western Digital seria Expert
Mitsubishi ATP-8*	IBM DeskStar GXP i GP

* Końcówka lub charakterystyczne oznaczenie serii.
** Czasem konieczne wyłączenie UDMA.

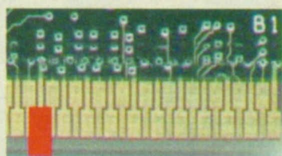


Na zdjęciu widoczne piny B; piny A są po przeciwnej stronie procesora.

Tab. 2. Optymalne ustawienia częstotliwości

C266:	300 (4×75), 333 (4×83), 400 (4×100), 448 (4×112), 496* (4×124)
C300:	337 (4,5×75), 374 (4,5×83), 450* (4,5×100)
C300A:	337 (4,5×75), 374 (4,5×83), 450 (4,5×100), 504* (4,5×112)
C333A:	375 (5×75), 415 (5×83), 500* (5×100)
C366A:	413 (5,5×75), 457 (5,5×83)
C400A:	450 (6×75), 498 (6×83)

* Rzadko udaje się taką wartość osiągnąć.



Zaklejone łącze B21, odpowiadające za rozpoznawanie przez płytę główną informacji o procesorze.

Podkręcamy...

Wszystkie Celerony mają zablokowany mnożnik, nie musimy się więc nim zajmować. Celerony standardowo pracują na magistrali 66 MHz (FSB – Front Side Bus), nie pozostaje zatem nic innego, jak podnieść jej częstotliwość.

Optymalne ustawienia dla poszczególnych typów Celeronów znajdziecie w tabeli 2. Może się udać podkręcić procesor na wyższą częstotliwość lub, jeśli trafi się gorszy egzemplarz, niezbyt wysoko. Wiele zależy od szczęścia.

Zimno, zimniej...

Procesor zmuszony do pracy w wyższej częstotliwości będzie wydzielał więcej ciepła. Nie zapomnijcie zapewnić mu odpowiedniego chłodzenia. Jeśli kupiliście procesor w wersji BOX (pudełkowej), zazwyczaj wystarcza oryginalny cooler (wiatrak plus radiator). Jeśli Celeron się przegrzewa, można:

1. Zainstalować radiator z dwoma wentylatorami. Przy zakupie radiatora zwróćcie uwagę, żeby miał jak najwięcej jak najcieńszych żeberek; wydajność chłodzenia będzie wtedy najlepsza. Wentylatorki powinny osiągać 4500 rpm (rotations per minute – obrotów na minutę).
2. Zapewnić cyrkulację powietrza w obudowie. W tym celu na czole obudowy zamontujcie dodatkowy wentylator, kierunek ciągu ustawiając do wnętrza obudowy i zmieniając kierunek ciągu wentylatora w zasilaczu (w 99,9% przypadków standardowo dmucha do wnętrza).
3. Przed procesorem zamontujcie na blaszanym ramieniu (najlepiej je zrobić ze „śledzia" i przykręcić do obudowy) wentylator (rozmiar taki sam jak wiatraczka z zasilacza), aby był oddalony od procesora o około 5 mm. Wentylator

powinien znajdować się po tej stronie procesora, na której jest radiator.

4. Montując nowy radiator na procesorze, pamiętajcie, aby za pomocą papieru ściernego doprowadzić go do idealnej gładkości: zaczynamy od papieru nr 150–180, potem nr 400, 600 i 1000. Następnie należy posmarować metalowe czoło procesora specjalną pastą przewodzącą ciepło (można taką kupić w sklepach elektronicznych) i docisnąć radiator, jednocześnie obracając go w prawo, a potem w lewo. Jeśli wszystko poszło dobrze, da się podnieść radiator, trzymając za procesor.

Kłopoty, czyli czemu nie pracuje?

Aaaggrhhh... Nie działa!!! Dlaczego??? Przyczyn może być kilka, postaram się krótko omówić najczęściej spotykane.

1. Zbyt małe napięcie jądra procesora (tzw. core voltage). Należy je podwyższyć, co, jeśli mamy płytę ABIT-a, nie jest problemem. Jeśli jednak wybraliśmy inną płytę, to aby zmienić napięcie, musimy połączyć lub pozaklejać odpowiednie piny na procesorze. Informacje na ten temat znajdziecie w tabelce 3. Ważne, aby zrobić to jak najdokładniej. Mały błąd i nici z całej operacji, a co gorsze można uzyskać napięcie dużo wyższe od najwyższego zalecanego, czyli od 2,4 V.

Tab. 3. Zmiana napięcia procesora

2,05 V	Połączyć pin B120 z B119
2,1 V	Połączyć pin B120 z B119 i zakleić A121, A119, A120 i B119
2,2 V	Zakleić piny A119, A121 i B119
2,3 V	Połączyć piny B120 z B119 i zakleić A121, A119 i B119
2,4 V	Zakleić piny A120, A121 i B119
2,5 V	Połączyć piny B120 z B119 i zakleić A121, A120 i B119
2,6 V	Zakleić piny A121 i B119

Piny B120 i B119 znajdują się obok siebie, można je więc przylutować lub połączyć kroplą lakieru epoksydowego (zawierającego azotan srebra).

Do zaklejania pinów można użyć lakieru do paznokci (musi całkowicie wyschnąć), teflonowej taśmy izolacyjnej, dobry jest również klej Poxipol, ale tylko wtedy, gdy mamy pewność, jakie napięcie jest nam potrzebne – usuwanie go to zabawa igłą na kilka godzin.

Jak rozpoznać piny? Przedstawiamy to na ilustracji.

2. Pamięć. Często system nie pracuje z powodu niskiej jakości pamięci. Dlatego rozsądnym rozwiązaniem jest ustawianie CAS („agresywność" czasów pamięci) na 3 (najczęściej z poziomu BIOS-u) – co jest mniej wydajne. Jednak jeśli macie naprawdę słabą pamięć, żadne ustawienia nie pomogą. Dlatego przy zakupie pamiętajcie, że pamięci muszą być w stanie działać z szyną o prędkości 100 MHz! O jakości pamięci nie decyduje czas dostępu – są pamięci 8ns gorsze od 10ns.
3. Dysk twardy. Jak wiadomo, standardowe częstotliwości FSB to 66 lub 100 MHz. Niektórzy producenci HDD nie zadbali o rzetelne przetestowanie swoich produktów na innych częstotliwościach, czasem więc – gdy ustawiacie FSB 75 lub 83 MHz – może Was spotkać niemiła niespodzianka. Kiedy uruchomicie system, w tablicy alokacji plików otrzymacie komunikat o błędach, Windows odmówi współpracy i tylko FORMAT pomoże. Niestety, nie da się z tym nic zrobić, czasem (ale nie zawsze) pomaga wyłączenie UDMA lub obniżenie trybu PIO. Niestety, z takich zachowań słyną bardzo w Polsce popularne dyski Seagate.

Uwaga!!!

Przedstawione tu sposoby podkręcania są sprawdzone i uchodzą za skuteczne, jednak nigdy nie można mieć pewności, czy w pechowych okolicznościach nie doprowadzą do przykrych konsekwencji, takich jak spalony procesor, utrata danych z dysku twardego itp.

Gdy decydujesz się na podkręcenie swojego procesora, pamiętaj, że działasz wbrew zaleceniom producentów procesorów i płyt głównych. Jeśli procesor zostanie uszkodzony, tracisz gwarancję! Możesz ją także stracić, gdy z powodu innego uszkodzenia oddasz do serwisu podkręcony komputer.

Podrasowujesz swój procesor na własną odpowiedzialność! Gambler i autor tego tekstu nie biorą na siebie ŻADNEJ odpowiedzialności za powstałe szkody.

4. Ustawienia komputera. Bardzo ważne jest ustawienie AGPCLK na 2/3. Ustawienie 1/1 rzadko działa, a nawet jeśli, to różnica w wydajności nie jest warta takiego „żyłowania". AGPCLK ustawiajcie na 2/3 przy magistrali 100 MHz i powyżej, ale będziecie musieli ustawić je też przy 75 i 83 MHz. Wszystko zależy od jakości karty AGP.

Co zaoszczędziliśmy?

Jak widać, podkręcać nie jest tak trudno, jednak niezmiernie ważny jest dobór odpowiednich komponentów. Przerobiony komputer będzie szybki, tani, łatwy do modernizacji oraz da poczucie pewności. Oszczędzamy wiele, dostajemy dużo za małe pieniądze...

TloluviN (tloluvin@pc.com.pl)

Wyjaśnienie trudniejszych terminów

Mnożnik (ang. multiplier factor) – współczynnik, który należy zastosować, aby przy danej częstotliwości magistrali uzyskać oczekiwaną szybkość taktowania procesora.

PPGA (ang. Plastic Pin Grid Array) – typ podstawki pod nowe procesory Intel Celeron.

AGPCLK/CPUCLK – dzielnik, określający stosunek szybkości magistrali AGP do FSB (magistrali głównej), ustawiany w funkcjach BIOS-u.

Tryb PIO (ang. PIO mode) – tryb pracy dysku twardego (istnieją cztery takie tryby: PIO 1, 2, 3 i 4), określający sposób komunikacji systemu z dyskiem twardym. Tryb PIO 4 jest najszybszy, zanim się go jednak zastosuje, trzeba się upewnić, czy dysk twardy może w takim trybie pracować (dotyczy to tylko starych dysków, wszystkie nowsze obsługują PIO 4).

UDMA (ang. UltraDMA mode) – tryb pracy dysku twardego różniący się od PIO tym, że chipset płyty głównej wykorzystywany jest tylko przy uzyskiwaniu dostępu do danych na twardym dysku, natomiast jest pomijany przy ładowaniu danych do pamięci.

(Rage), ShadowMan (Iguana) i Ultimate Race Rally (Kalisto).

Unreal 2.24

Pod koniec kwietnia pojawił się wreszcie nowy patch do gry Unreal – 2.24. Poprawiono współpracę z TNT/TNT2, RAGE 128 oraz Voodoo^3, zintegrowano także testowe fragmenty kodu gry Unreal Tournament!

Zegary TNT2

Wszystko wskazuje na to, że najpopularniejsze karty z układem RIVA TNT2 będą miały procesor taktowany zegarem 150 MHz, zaś pamięć – 183 MHz. Są to ustawienia zalecane przez firmę NVIDIA.

Zegary Savage4

Wiadomo także, że na kartach Savage4 GT zarówno chip, jak i pamięć będą pracowały z częstotliwością 125 MHz. Na kartach Savage4 Pro chip będzie taktowany zegarem 125 MHz, zaś pamięć – 143 MHz. Może pojawią się także karty 143/143 (chip/pamięć).

MS Detonator

Microsoft wydał najnowsze sterowniki do kart TNT, wykorzystujące popularne drivery Detonator. Oparte są na nowszej edycji oficjalnych Detonatorów NVIDII, a ponadto mają certyfikat WHQL (Windows Hardware Quality Labs), co oznacza ich 100–procentową stabilność i najwyższą możliwą zgodność z wymaganiami DirectX.

Koniec z GLDoom

Zaniechano realizacji GLDooma, specjalnej wersji starego, poczciwego Dooma, pozwalającej działać grze z akceleracją sprzętową w standardzie OpenGL. Niestety, autor programu – po wielu miesiącach ciężkiej pracy – w efekcie awarii sprzętu stracił cały przygotowany kod i stwierdził, że nie ma sensu zaczynać wszystkiego od początku. Kontynuowane są natomiast prace nad GL Heretic.

SoftMenu w ASUS-ie

Okazało się, że jeden malutki program potrafi przerobić płytę ASUS P2B na ABIT BH6! No, może nie dosłownie, ale rzeczony program odblokowuje opcję SoftMenu, standardowo niedostępną w BIOS-ie płyty. Od tej pory, aby podkręcić procesor, posiadacze P2B nie będą już musieli grzebać w komputerze w poszukiwaniu zworek. Program znajduje się na płytce w Kąciku Technicznym Gamblera.

Wieści zebrał
PiŁA

Voodoo³

Szybki, ale brzydki

Nazwę Voodoo zna każdy gracz. Ochrzczono nią pierwszy „prawdziwy" akcelerator grafiki trójwymiarowej, stworzony w 1996 r. przez firmę 3dfx Interactive (wtedy jeszcze 3Dfx przez duże D). Po trzech latach 3dfx przedstawiła swój piąty z kolei chipset, Voodoo³, który dotarł wreszcie do Polski.

Dlaczego piąty, a nie trzeci? Otóż przed Voodoo³ firma 3dfx „spłodziła" cztery chipsety. Najpierw był akcelerator 3D o nazwie Voodoo Graphics, po nim pojawił się Voodoo Rush, połączenie Voodoo i karty grafiki 2D, następnie znów dopalacz 3D – Voodoo², a po nim Voodoo Banshee, pierwszy chipset 3dfx łączący akcelerator 2D i 3D w jednej obudowie.

Voodoo³ w zasadzie powinien się nazywać Banshee². Jest to bowiem 128-bitowa kość zajmująca się wyświetlaniem grafiki 2D w Windows i przyspieszaniem grafiki 3D w grach. Od Banshee różni się szybszym zegarem (core clock) oraz wbudowanymi dwiema jednostkami, równolegle nakładającymi tekstury (Voodoo² też ma dwie, ale Banshee – jedną).

Karty z Voodoo³ produkowane są w trzech wersjach, różniących się szybkością i układem RAMDAC. Dotychczas 3dfx wytwarzała wyłącznie chipy 3D. Karty na nich oparte montowały inne firmy – Diamond, Guillemot, A-Trend, Creative Labs... Jednak kilka miesięcy temu 3dfx zakupiła firmę STB w celu zdobycia fabryk do produkcji kart. Oznacza to, że karty graficzne z układem Voodoo³ produkować będzie tylko firma 3dfx.

3dfx wprowadziła na rynek trzy nowe karty. Ich nazwy nie są zbyt wymyślne: Voodoo³ 2000 (karta oparta na chipie Voodoo³ taktowanym zegarem 143 MHz ze zintegrowanym układem RAMDAC 300 MHz, wyposażona w 16 MB pamięci SDRAM 143 MHz), Voodoo³ 3000 (chip 166 MHz; RAMDAC 350 MHz; 16 MB pamięci SDRAM 166 MHz) oraz Voodoo³ 3500 (chip 183 MHz, RAMDAC 350 MHz, 16 MB pamięci 183 MHz, wyjście telewizyjne i cyfrowe wyjście DFP do paneli LCD).

Voodoo³ 3500 nie jest jeszcze w Polsce dostępny, jednak pozostałe modele – 2000 i 3000 – udało mi się dokładnie przetestować.



Osiągi mają dokładnie takie, jak zapowiadała firma 3dfx, czyli – rewelacyjne! Nawet najprostsza karta V³ 2000 osiągami dorównuje Voodoo² SLI. Natomiast Voodoo³ 3000 wyświetla np. ponad 100 klatek/s w Quake'u II w trybie 800×600, wyprzedza więc V² SLI! Dzięki tak dobrym osiągom wreszcie możemy rozkoszować się naprawdę płynną animacją w rozdzielczości 1024×768 nawet w trybie deathmatch, gdy po ekranie lata trzydziestu zabijaków.

Niestety, moje obawy co do jakości obrazu na Voodoo³ potwierdziły się – kiepska. Karty Voodoo³ oferują tryb tzw. pseudo 22-bitowego koloru. Pomiędzy bufor ramki a układ RAMDAC wstawiony jest specjalny filtr 2×2, który dobiera kolory z 65-tysięcznej (16-bitowej) palety tak, aby nie trzeba było stosować ditheringu. Czasem można uzyskać jakość obrazu bliską jakości trybu 22-bitowego (4 mln kolorów). 22-bitowy kolor sprawdza się bardzo dobrze przy gradientach kolorów (gdy jeden przechodzi płynnie w drugi), gdyż ditheringu rzeczywiście nie widać.

Niestety, przy przezroczystych teksturach czy efektach atmosferycznych filtr nie daje sobie rady – nadal są denerwujące kratki. Wyraźnie widać je np. na słońcu w programie 3DMark 99 (tryb demo; patrz ilustracje), w miejscach zamglonych, w rozbłyskach świetlnych itd. W obrazie wyświetlanym przez Voodoo³ występują też, znane ze wszystkich kart Voodoo, poziome pasy. Widać je wyraźnie, gdy np. jesteśmy ostrzeliwani w Quake'u II i ekran robi się czerwony od krwi.

V³ oferuje bardzo niewiele funkcji 3D. Nie wspiera filtrowania anizotropowego, tekstur w wysokiej rozdzielczości ani teksturowania z pamięci komputera. Daje programistom te same funkcje 3D, co leciwy Voodoo, plus proste mapowanie wybojów (odciskowe – emboss bump mapping).

Voodoo³ 2000 dostarczany jest z demkami czternastu gier (m.in. Thief, Daikatana, Tomb Raider II i III). Z kolei z Voodoo³ 3000 dostajemy pełną wersję Unreal (z kuponem uprawniającym do otrzymania Unreal Tournament... za darmo!), pełną wersję FIFA '99 i specjalną, pięciopoziomową wersję Descent III: Soul Ascent.

W pudle z Voodoo³ 3000 znajduje się też kupon, wymieniany przez 3dfx na program do odtwarzania filmów z płyt DVD (trzeba przesłać kupon do firmy). Ponieważ Voodoo³ nie wspomaga odtwarzania MPEG-2 (z płyt DVD), nie ma nawet funkcji kompensacji ruchu, do odtwarzania filmów potrzebny jest więc naprawdę szybki komputer (z procesorem minimum 400 MHz).

Voodoo³ to obecnie najszybszy akcelerator 3D. Polecam go każdemu, kto chce mieć superszybką grafikę, a nie zależy mu na jakości obrazu. Jeśli jednak zwracacie uwagę na dithering w 16-bitowym kolorze, lepiej kupcie TNT2.

PiŁA (pila@gambler.com.pl)

Ceny (z VAT): Voodoo³ 2000 – 629 zł (box), 599 zł (OEM); Voodoo³ 3000 – 845 zł (box), 790 zł (OEM).

Do testów dostarczyła firma **Tornado 2000**, ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa, tel./faks (22) 651 24 01, 41 00 56, http://www.torado.com.pl; e-mail:tornado@tornado.com.pl.

Voodoo³ czy

Wszystkie trzy przetestowane karty: Voodoo³ 2000, Voodoo³ 3000 i WinFast 3D S320 II należą do niezaprzeczalnie najlepszych w swojej klasie. Ceny mają mniej więcej porównywalne, do Was należy decyzja, którą wybrać.



Porównanie jakości obrazów TNT2 i Voodoo³. Posłużyłem się słońcem z programu 3DMark 99 (tryb demo), który do wygenerowania powierzchni używa kilku warstw przezroczystych tekstur. W efekcie karty 16-bitowe ujawniają dithering (22-bitowy kolor w niczym nie pomaga Voodoo³), zaś obraz wygląda poprawnie jedynie w trybie 32-bitowego koloru. Oryginały obrazków znajdują się w Kąciku Technicznym na Gambler CD.

RIVA TNT2

Pogromca Voodoo^3?

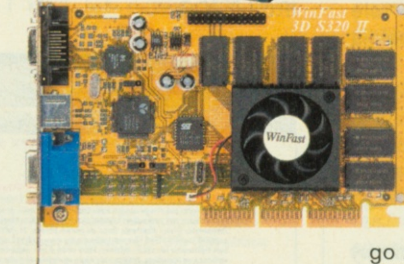
NVIDIA to najgroźniejszy konkurent firmy 3dfx. Pojawienie się chipa RIVA 128 spowodowało gwałtowny spadek sprzedaży Voodoo. Podobnie było z RIVA TNT i Voodoo^2. Czy RIVA TNT2, najnowszy układ, odniesie podobny sukces?

RIVA TNT2 w zasadzie nie różni się wiele od swej mamusi, RIVY TNT. Jest bardziej nowoczesna, bo wreszcie zastosowano w niej technologię 0,25 mikrona (w starej TNT – wyłącznie 0,35 mikrona; zapowiadana wersja 0,25 nigdy się nie ukazała). Jest szybsza i potrafi trochę więcej. Obsługuje do 32 MB pamięci (TNT – do 16 MB) oraz oferuje tryb AGP 4× o transferze 1 GB danych/s (na szczęście jest też zgodna ze starymi płytami głównymi AGP 2×). Wbudowany RAMDAC taktowany jest zegarem 300 MHz (TNT – 250 MHz), co pozwala na uzyskanie superergonomicznych częstotliwości odświeżania w bardzo wysokich rozdzielczościach.

Oprócz tego TNT2 taktowana jest szybszym zegarem. Stara TNT pracowała z częstotliwością 90 MHz, zaś TNT2 – od 125 do 175 MHz, w zależności od producenta karty. Pamięć na kartach RIVA TNT taktowana była zegarem 110 MHz, zaś w TNT2 – od 143 do 200 MHz.

Jako pierwszą kartę z procesorem RIVA TNT2 otrzymaliśmy do testowania Leadtek WinFast 3D S320 II. Prototyp karty przekazano nam dwa tygodnie przed rozpoczęciem produkcji wersji finalnej. Układ TNT2 taktowany jest na karcie zegarem 140 MHz, zaś pamięć – 160 MHz. Jeszcze nie wiadomo, jakie częstotliwości będzie mieć wersja ostateczna.





WinFast S320 na procesorze TNT2 zamiast radiatora ma zainstalowany wentylatorek. Znacznie obniża to temperaturę układu, dzięki czemu udało mi się go podkręcić do 166 MHz (pamięć także podkręciłem do 166 MHz) i karta nadal pracowała stabilnie.

Prototyp akceleratora Leadteka miał tylko 16 MB pamięci SDRAM, jednak w sprzedaży pojawią się także wersje 32 MB (SGRAM!). Na śledziu karty, oprócz 15-bolcowego wyjścia do monitora, znajdowało się także wyjście do telewizora (s-video) oraz złącze DFP (Digital Flat Panel). Do tego ostatniego można podłączyć cyfrowy panel LCD. Sygnał nie będzie wówczas konwertowany na postać analogową, co ma miejsce w przypadku zwykłych monitorów i wprowadza zniekształcenia obrazu, szczególnie widoczne przy bardzo wysokich rozdzielczościach. Dzięki złączu DFP problemy tego typu nie występują.

Testowany egzemplarz karty nie okazał się demonem szybkości. Osiągi – co prawda lepsze niż starej TNT – plasują go za Voodoo^3 2000. Jednak po podkręceniu karta wypadła znakomicie – na poziomie V^3 3000!

Trochę gorsze wyniki od nowych kart firmy 3dfx RIVA TNT2 nadrabia znakomitą jakością obrazu i największym zestawem funkcji 3D spośród wszystkich dostępnych obecnie chipów 3D. Zalicza się do nich 32-bitowy rendering, filtrowanie anizotropowe, jednoprzebiegowe odciskowe mapowanie wybojów (emboss bump mapping), wsparcie dla tekstur o rozdzielczości 2048×2048 oraz umiejętność nakładania tekstur pobieranych wprost z pamięci operacyjnej komputera.

Najważniejszą funkcją TNT2 jest renderowanie grafiki przestrzennej z pełną, 32-bitową głębią kolorów. W tym trybie, niezależnie od tego, ile będzie błyskało świateł, jak bardzo zamglona będzie scena i jak wiele przezroczystych tekstur nałoży się na siebie – nie zobaczymy nigdzie ditheringu. Najnowsze gry korzystają już z rozbłysków świetlnych (Unreal, Half-Life, Sin) czy mgły (Unreal, Quake III) – będą w nich widoczne zalety 32-bitowego renderingu.

WinFast 3D S320 II dostarczany jest z czterema kompaktami. Na pierwszym znajdują się sterowniki dla Windows 9x i NT 4.0. Drugi zawiera programowy odtwarzacz płyt DVD – PowerDVD, jeden z najlepszych programów tego typu. Trzeci ma oprogramowanie internetowe (WIRL, Internet Explorer 4.0), zaś czwarty – oprogramowanie firmy Asymetrix: 3DF/X, Web 3D i Digital Video Producer.

Karta Leadteka, choć nie tak szybka jak Voodoo^3, znacznie bardziej mi się spodobała. Dzięki dużej liczbie funkcji 3D oraz świetnej jakości obrazu karta będzie odpowiednia dla nowych gier oferujących wyszukane efekty specjalne. Myślę, że dla nich warto zrezygnować z tych kilku klatek więcej.

PiłA (pila@gambler.com.pl)

Ceny (z VAT): Leadtek S320 II 32 MB SGRAM PAL TV Out – 989 zł, Leadtek S320 II 16 MB SDRAM PAL TV Out – 730 zł. Za dodatkowe złącze DFP dopłata 100 zł.

Do testów dostarczyła firma **WINMAX Polska**, 40-048 Katowice, ul. Rymera 4, tel. (032) 251 22 86, faks (032) 751 49 52; http://www.winmax.com.pl; email: office@winmax.com.pl.

TNT2?

Voodoo^3 2000 za niezbyt duże pieniądze daje superpłynną animację we wszystkich grach. Voodoo^3 3000 jest trochę szybsza, zatem przeznaczona dla bardziej wymagających. Niestety, obie karty oferują dość przeciętną jakość obrazu 3D i tylko standardowe funkcje 3D.

WinFast 3D S320 II nie jest tak szybka jak Voodoo^3, jednak o wiele bardziej nowoczesna. Jeśli nie potrzebujecie aż 100 fps, ale wystarczy Wam 80 (za to obraz będzie lepszej jakości), wybierzcie tę kartę. Jest bardzo podatna na podkręcanie – to duża zaleta.

Osiągi

(Pentium II 450, 128 MB SDRAM, Windows 98, DirectX 6.1)

	WinFast 3D S320 II	Voodoo^3 2000	Voodoo^3 3000	Voodoo^2	Voodoo^2 SLI
Quake II 3.20 demo1 (16-bitowe tekstury)					
640×480 16 bpp/32 bpp	83,4/81,6	114,5/–	116,3/–	64,7/–	95,4/–
1024×768 16 bpp/32 bpp	57,4/39,4	65,9/–	77,0/–	–/–	65,8/–
1600×1200 16 bpp/32 bpp	24,5/–	33,2/–	38,7/–	–/–	–/–
3DMark 99 Max (Pro) Z16 TB					
640×480 16 bpp/32 bpp	3827/3855	3834/–	3823/–	2857/–	3056/–
1024×768 16 bpp/32 bpp	3725/2916	3815/–	3834/–	–/–	1711/–
1600×1200 16 bpp/32 bpp	2599/–	2842/–	3205/–	–/–	–/–

Minus oznacza, że tryb nie jest obsługiwany.

Online

Od jakiej strony każdy Polak zaczyna surfowanie po Necie? Nie, nie od www.playboy.com ;-) Każdy Polak powinien zacząć swoją wędrówkę w Sieci od głównej strony naszego kraju. Znaleźć na niej można informacje o Polsce, jej kulturze, o turystyce, nauce oraz mnóstwo linków do innych stron. Istnieje też anglojęzyczna wersja strony, którą można polecić zagranicznym przyjaciołom.

http://www.polska.pl

• • •

Serwisem informacyjnym, którego nie wolno ominąć, jest strona Wirtualnej Polski. Znajdują się tam różne działy tematyczne, poczynając od serwisów motoryzacyjnych, kapitałowych, przez strony z wiadomościami, felietonami i prognozą pogody, aż po kącik dla dzieci. Można też odwiedzić Wirtualną Kawiarenkę. Działa podobnie jak IRC i spragnionym wiedzy użytkownikom oferuje usługi wyszukiwarki stron WWW oraz Internetową Encyklopedię.

http://www.wp.pl

• • •

Konkurentem dla Wirtualnej Polski jest Onet – internetowy portal prowadzony przez komputerowego giganta, firmę Optimus. Oferuje podobne usługi co WP. Który serwis jest lepszy? Sami oceńcie. Odwiedzić warto oba.

http://www.onet.pl

• • •

ICQ to najczęściej używany program do komunikacji internetowej. Na stronie jego producenta znajdziecie wszystko, co należałoby o tym programie wiedzieć: odnośniki do kilkuset miejsc, z których ICQ da się szybko i bez problemów ściągnąć, poradniki dla początkujących i zaawansowanych, informacje o tematycznych grupach użytkowników.

http://www.icq.com

• • •

Znakomitym miejscem do sprawdzenia nowinek software'owych jest polski mirror serwera Tucows. Znajdują się na nim tysiące programów podzielonych ze względu na rodzaj i platformę sprzętową. Są programy do obsługi i obróbki grafiki, audio i wideo oraz użytki sieciowe: narzędzia do HTML-a, dialupy, wiele klientów pocztowych a nawet aplikacje serwerowe. Wszystkie programy zamieszczone na stronie Tucows należą do kategorii shareware lub freeware.

http://tucows.icm.edu.pl
http://tucows.astercity.net

Pierwszy raz

Sieć, która początkowo łączyła jedynie uniwersytety w USA, rozrosła się w moloch, do którego dostęp mają miliony użytkowników. Ludzie, znający Internet jedynie z opowiadań, często zastanawiają się: „Jak go używać?". Mam nadzieję, że ten artykuł pomoże im.

Internet to przede wszystkim niezmierzone ilości danych oraz niemal nieograniczona komunikacja międzyludzka. Najbardziej powszechnym środkiem komunikacji w Sieci jest poczta elektroniczna, czyli e-mail, lub po prostu ...

Mail.

Poczta elektroniczna funkcjonuje na bardzo podobnej zasadzie jak poczta papierowa (przez złośliwych internautów zwana Snail Mail, czyli Ślimacza Poczta). W e-mailu rolę urzędów pocztowych pełnią serwery pocztowe. To one przesyłają między sobą wiadomości oraz przechowują je do momentu, gdy zgłosimy się po nie, używając specjalnego programu: e-mailowego klienta.

Swoją pocztę możemy sprawdzić dowolnym programem do obsługi maila z każdego komputera podłączonego do Sieci. Wystarczy w menu preferencji programu obsługującego pocztę wpisać kilka informacji. Zawsze trzeba podać dwie nazwy naszego serwera pocztowego. Jedną wpisujemy w polu POP3 Server – to jest adres dla poczty przychodzącej, z tego adresu komputer będzie odbierał wiadomości. Drugą nazwę wpisujemy w polu SMTP Server – przez ten adres wysyłane będą wiadomości z naszego komputera. Na ogół (ale nie zawsze!) nazwy POP3 i SMTP są takie same.

Aby ściągnąć nową pocztę, musimy także wpisać nazwę użytkownika i hasło, aby serwer zidentyfikował nas i przesłał odpowiednie listy. Ot i cała filozofia.

E-mail jest najbardziej popularną, ale nie jedyną możliwością wymiany wiadomości przez Internet. Spory procent użytkowników korzysta także z informacji, jakie zawierają

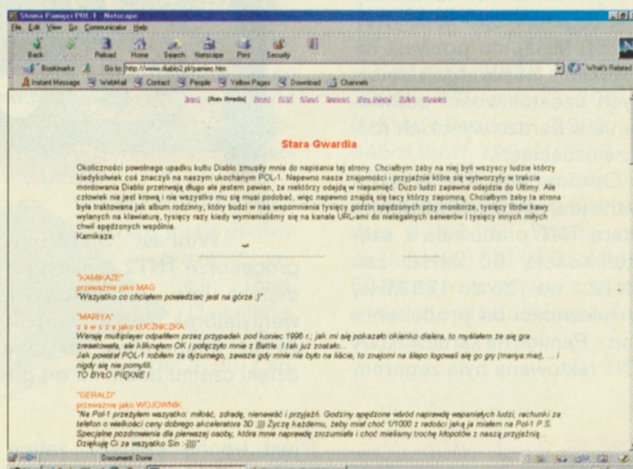
News Grupy.

Są to podzielone tematycznie jakby wielkie tablice ogłoszeń, do których każdy może „doczepić" własną wiadomość. Najpierw za pomocą dowolnego programu do obsługi News musimy połączyć się z jednym z serwerów newsowych (np. news.tpsa.pl lub news.it.com.pl) i ściągnąć pełną listę istniejących na nim grup (łącznie z zagranicznymi są to dziesiątki tysięcy!). Potem wybieramy interesujące nas grupy tematyczne i ściągamy wysłane do nich listy, tak zwane posty.

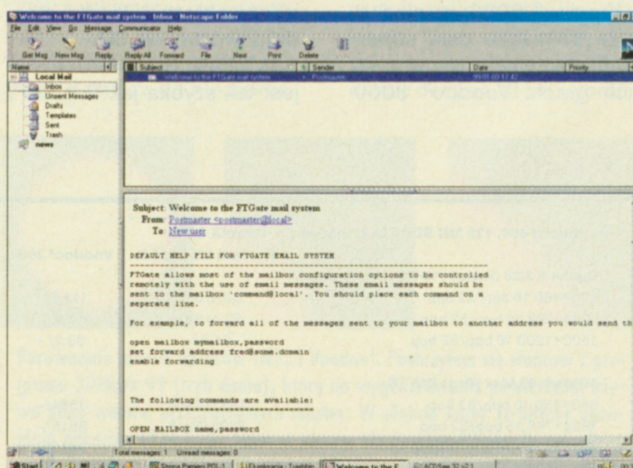
Mail oraz News to dosyć powolne jak na możliwości Internetu sposoby komunikacji. Na odpowiedź trzeba czekać przynajmniej kilka minut. Prawdziwe oblicze Sieć ukazuje dopiero, gdy uruchomimy IRC lub ICQ.

IRC

(skrót pochodzi od słów Internet Relay Chat) służy do komunikacji w czasie rzeczywistym. Różnica między IRC a Mail jest mniej więcej taka jak między rozmową telefoniczną a korespondencją listowną. W liście można zadać kilka pytań, ale odpowiedź na nie dotrze do nas dopiero po jakimś czasie, podczas gdy na pytanie zadane w IRC odpowiedź uzyskujemy po kilkunastu sekundach. Jeśli tylko trafiliśmy na odpowiednią osobę, nasz problem zostaje rozwiązany „od ręki". Ale jak znaleźć właściwego człowieka w gąszczu osób korzystających z IRC? Właśnie w celu poprawy orientacji na każdym serwerze IRC (na przykład lublin.irc.pl czy warszawa.irc.pl) istnieją tak zwane kanały, czyli miejsca dla ludzi o podob-



Zwiedzanie stron WWW to najprostsza do opanowania czynność.



Po wpisaniu swoich danych do Messengera możemy wysyłać i odbierać pocztę elektroniczną.

w Sieci

nych zainteresowaniach. Gdy wejdziemy na wybrany kanał, widzimy listę ludzi znajdujących się na nim oraz przesuwające się po ekranie ich wypowiedzi.

Dzięki natychmiast przekazywanym informacjom na IRC da się prowadzić w miarę cywilizowaną rozmowę, ale prawdziwie multimedialny odlot czeka nas dopiero, gdy skorzystamy z usług

ICQ.

„I Seek You" obszernie opisałem w numerze 4/99, teraz tylko przypomnę, że program służy do natychmiastowej komunikacji z innymi użytkownikami. Zasadą działania przypomina e-mail, ale jest o wiele bardziej funkcjonalny, łącząc w sobie zalety e-maila i IRC. Najnowsza wersja, ICQ99a ma mnóstwo przydatnych funkcji, co czyni z niej najbardziej użyteczny program do komunikacji via Internet.

Na tym zakończymy wędrówkę po usługach komunikacyjnych. Teraz pora na zgłębienie oceanu danych na stronach

WWW.

Początkujący użytkownik swoją przygodę z Siecią powinien zacząć właśnie od przeglądania stron WWW – to usługa najprostsza w obsłudze. Wystarczy wpisać w odpowiednim polu przeglądarki adres i wcisnąć Enter, aby zobaczyć przed sobą stronę z tekstem oraz elementami grafiki. Poszczególne strony są ze sobą powiązane tak zwanymi „linkami" (ang. połączenie), tworzą więc prawdziwą globalną sieć. I stąd też nazwa WWW – World Wide Web, czyli OgólnoŚwiatowa Sieć.

Na stronach WWW znajdziemy w zasadzie każdą interesującą nas informację. Wielu laików komputerowych powątpiewa w to śmiałe stwierdzenie, ale to prawda. We wszystkich komputerach Internetu zgromadzono niewyobrażalną ilość danych. Do przeszukiwania tego ogromu informacji służą wyszukiwarki internetowe, którym podajemy tylko odpowiednie hasła, słowa kluczowe, a za kilka sekund otrzymujemy adresy stron, których tematyka pokrywa się z wpisanymi przez nas kluczami.

Strony WWW służą zazwyczaj jako serwisy informacyjne, rzadziej natomiast zawierają pokaźne bazy danych z programami i plikami binarnymi. Dlatego, jeśli szukacie w Sieci konkretnego pliku, znajdziecie go najprawdopodobniej na jakimś

FTP.

Serwery, na których udostępniane są pliki bezpośrednio do ściągnięcia (bez pośrednictwa stron WWW) nazywane są FTP-ami (ang. File Tranfer Protocol). Można się na nie dostać na dwa sposoby: bezpośrednio, wpisując w linii komend Windows polecenie „ftp adres.internetowy", lub używając specjalnych programów. O ile pierwsze rozwiązanie polecamy tylko zaawansowanym użytkownikom, o tyle z klientów FTP swobodnie może korzystać każdy użytkownik. Większość tych programów ma interfejs zbliżony do windowsowego, więc przenoszenie plików i katalogów nie powinno nastręczać trudności. Wystarczy podać klientowi właściwy adres, połączyć się i ściągać, co potrzebne.

Na tym kończy się nasza wędrówka po Sieci. Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego artykułu będzie Wam łatwiej penetrować Internet.

Aragorn
aragorn@gambler.com.pl
UIN#1829502

PS Przez moje niedopatrzenie do artykułu o ICQ w numerze 4/99 wkradł się mały błąd. Lista kontaktowa oraz historia ICQ w starszych wersjach rzeczywiście zapisane są w katalogu \ICQ\DB, ale w wersji ICQ99a znajdują się w katalogu \ICQ\NewDB.

Niezbędnik internauty

Na naszym CD umieściliśmy zestaw programów potrzebnych każdemu internaucie. Oto ich krótka prezentacja.

WWW

Firma Netscape, konkurent Microsoftu w dziedzinie Internetu, wydała serię produktów, z których najczęściej używana jest przeglądarka Netscape Navigator. Przeglądarkę obsługuje się niezwykle prosto – wpisujemy adres i wciskamy ENTER. Gdy strona zostanie wczytana, kliknięciami myszki przenosimy się na kolejne podstrony.

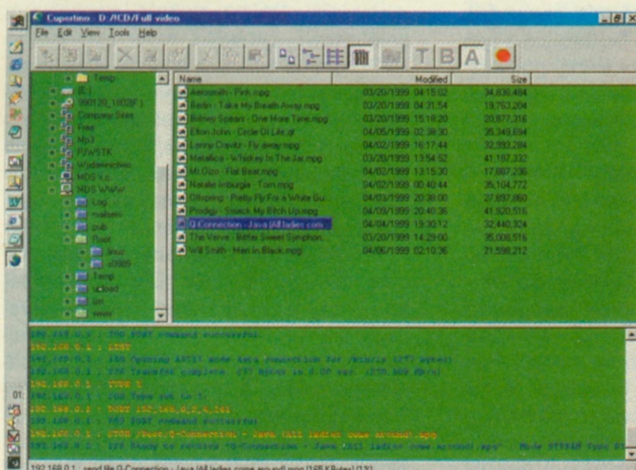
E-mail

Drugi produkt Netscape, który polecamy, to Netscape Messenger, program do obsługi poczty elektronicznej i grup newsowych. Po przeczytaniu artykułu nikt nie powinien mieć trudności ze skonfigurowaniem Messengera.

Oba programy zawarte są w umieszczonej na naszym krążku wersji instalacyjnej Netscape Communicatora.

FTP

Bardzo przyjaznym klientem FTP jest bezpłatny program Cupertino. Aby ściągnąć plik z jakiegoś serwera, wystarczy dodać adres serwera do listy dostępnych FTP-ów i zalogować się na nim, dwukrotnie klikając na jego ikonie. Dalej wszystko wygląda tak samo jak w Eksploratorze Windows: „wytnij i wklej".



Aby rozpocząć ściąganie pliku z Internetu, trzeba przeciągnąć go z katalogu na serwerze FTP do katalogu na dysku lokalnym.

Online

Każdy powinien również znać największy polski serwer poświęcony formatowi muzycznemu MPEG3, w skrócie MP3. Na tej stronie znajdziecie narzędzia do odtwarzania, kodowania i dekodowania MP3 na praktycznie każdą platformę systemową. Jest tam również lista przebojów, na którą swój głos może oddać każdy internauta oraz bogaty zbiór plików MP3 umieszczonych w Sieci za zgodą zainteresowanych zespołów.

http://www.mp3.pl

• • •

Wyszukiwarki internetowe to wielkie bazy danych, które po podaniu odpowiednich słów kluczowych przedstawiają użytkownikowi adresy stron WWW z interesującą go zawartością. Większość stron, z których korzystają internauci pochodzi właśnie z wyszukiwarek – to najprostszy sposób na znalezienie informacji w Internecie. Dla użytkowników polskojęzycznych najlepsza jest wyszukiwarka Infoseek, zawierająca spis prawie 3 milionów polskich stron. Poszukującym czegoś „daleko w świecie" polecamy dwie wyszukiwarki ogólnoświatowe.

http://infoseek.icm.edu.pl
http://www.metacrawler.com
http://www.yahoo.com

• • •

Wielu użytkowników zapewne zainteresuje strona z repertuarami kin. Znajdziecie na niej uaktualniane codziennie programy wszystkich kin Warszawy, Grodziska Mazowieckiego oraz Szczecina. Większość filmów ma krótkie recenzje, przygotowane przez pracowników serwisu TOM oraz internautów, którzy obejrzeli film i dzielą się swoimi wrażeniami.

http://www.kino.tom.pl/repertuar/

• • •

Oto ostatnia, ale bardzo ważna strona, którą koniecznie musicie odwiedzić: Gambler Online. Co miesiąc znajdziecie na niej recenzje i opisy najnowszych gier, informacje o nowościach, nowe dema na serwerze FTP, czyli wszystko, czego może zapragnąć gracz. Co ważne, publikujemy tam wiele materiałów przygotowywanych specjalnie na potrzeby serwisu, których nie ma w Gamblerze (ale możecie je obejrzeć na naszym CD, w sekcji Gambler Off-Line).

http://www.gambler.com.pl

Wieści zebrał
Aragorn

Patyk w termitierę

Tym razem VARIA'tkowo jest poważne i... kontrowersyjne. Na tapetę bowiem bierzemy dwa tematy, oba aktualne i ciekawe: kwestię spolszczania (zarówno gier, jak i filmów) oraz ogólnej marności nowych pozycji na naszym rynku wydawniczym. Oczywiście, autorzy artykulików przedstawiają w nich wyłącznie swoje poglądy. Zachęcamy do dyskusji.

Czytajcie więc, polemizujcie, drzyjcie na strzępy, wyjcie z wściekłości czy też, w milczeniu lub wręcz przeciwnie, przyznawajcie autorom rację. Wszystko to i tak nie ma sensu.

Ordynator
(w stanie głębokiego spleenu, tudzież Weltschmerzu i kilku innych mądrych określeń)
jtj@gambler.com.pl

Buntownik z

Tuż przed świętami Wielkiej Nocy doszedłem do wniosku, że mam po dziurki w nosie gier komputerowych. Tak się składa, że w moje ręce wpada (do zrecenzowania) jedna oryginalna gra na tydzień, czasem dwie. Oddaję tę, biorę następną, nie ma w tym żadnej filozofii. Sytuacja ta ma miejsce od wczesnej jesieni roku 1998.

Gdy zacząłem dostawać gry w tym trybie, obiecałem sobie, że jeżeli coś mi się wyjątkowo spodoba, bez wahania to kupię na użytek własny. Minęło pół roku. Tylko jedna gra w tym czasie zaintrygowała mnie na tyle, że od razu pomyślałem o jej kupieniu. Był to Grim Fandango – niestety, odmawiał współpracy z moim komputerem.

Poza tym – marność nad marnościami, jak mawiał Eklezjasta. Same sequele, kontynuacje bezpośrednie i niebezpośrednie, nawiązania etc. Żadnych nowych pomysłów; wszystko już było, teraz pojawia się w nowym „opakowaniu" (coraz częściej minimum PII, Trespasser mnie załamał), jest lepiej reklamowane, ma większą liczbę płytek i – wyższą cenę. Gry są coraz doskonalsze, efektowne (bo z efektywnością różnie bywa) i tylko jednego w nich brak – DUSZY.



Dubbing a

Dawno, dawno temu kursował dowcip o czeskiej wersji pierwszego filmu z Batmanem. W słynnej scenie początkowej na dramatyczne, zduszone strachem pytanie przestępcy: „Kim jesteś?!" – bohater wieczoru miał odpowiedzieć: „Jo sem Netoperek". Jak na ironię, ostatnia (póki co) część tego cyklu – „Batman i Robin", była u nas wyświetlana z polską ścieżką dźwiękową (zapewne Czesi mieli okazję do rewanżu).

Ten dowcip dobrze oddaje absurdalność największej zmory medialnej wszech czasów – dubbingu. Zmora ta dominuje w telewizji całego świata, z wyjątkiem, oczywiście, krajów anglojęzycznych, gdzie problem ten prawie nie istnieje. Reszta radzi sobie, jak może. Podobno są szczęśliwe krainy, gdzie dodawanie napisów do oryginalnej ścieżki dźwiękowej jest regułą [tak, na przykład w Skandynawii – Ordynator]. Jeśli ktoś jednak mieszka np. w Niemczech, to z pewnością często widział Indianina, który, celując z dubeltówki w kowboja, wypowiadał słowa: hande hoch! (przypadek autentyczny).

Polska na tle innych wygląda dość ekscentrycznie. Wszak rozwiązanie polegające na tym, że lektor czyta listę dialogową, stosowane jest na świecie bardzo rzadko (albo nawet wcale, przynajmniej w krajach cywilizowanych). Zostawmy jednak telewizję. Przyzwyczajeni, uzależnieni konsumenci i tak nie pozwolą jej na zmianę formuły tłumaczeń dialogów – na napisy lub dubbing. W kinie zaś, nie licząc pełnometrażowych kreskówek, podkładanie głosów zdarza się rzadko. Prawdziwym problemem mogą stać się natomiast polskie wersje gier komputerowych.

Najgłośniej było chyba o Ace Ventura. Łatwo ocenić spustoszenia, jakich w tym programie dokonał dubbing. Wystarczy porównać demko wersji anglojęzycznej (Gambler CD 3/97) i polskojęzycznej (Gambler CD 5/97). Recenzja gry była pozytywna (Gambler 8/97). Tymoteoo dubbing pochwalił, odrobinę dalej jednak, naśmiewając się z Ace'a, stwierdził, że ma „głos eunucha". Trudno się z tym nie zgodzić, ale... tylko w wersji polskiej! W wersji angielskiej głos Ace'a brzmi porządnie! Kastracja – cóż za wspaniała metafora dla dubbingu.

Ktoś bardziej obeznany w temacie mógłby takie przykłady zapewne mnożyć. Ja przyznaję się do braku kompetencji. Od wszystkiego, co nosi na sobie piętno dubbingu, trzymam się jak najdalej. Wystarczy napis „polska wersja" na pudełku czy reklamówce, bym już węszył niebezpieczeństwo. Może być to, co prawda, zmyłka dla miłośników dubbingu, oznaczająca napisy, które uważam za bardzo pożyteczne, ale ostrożności nigdy za wiele. Właściwie, to nie ostrożności, lecz informacji. Dlatego, drodzy wydawcy (po części dotyczy też recenzentów prasy komputerowej) – możecie dużo stracić przez swoją chytrość! Informujcie rzetelnie, co w grze zostało zmienione w stosunku do oryginału i czy jest jakaś możliwość wyboru. Myślę, że w przypadku, gdy tłumaczone są tylko napisy, taka opcja powinna być regułą. Gorzej oczywiście z digitalizowaną mową, tu na przeszkodzie staje objętość kompaktu. Wszystko jednak wskazuje, że przejście na technologię DVD-ROM jest nieuniknione, przynajmniej przez jakiś czas będziemy więc w komfortowej sytuacji.

Ogromnie śmieszą mnie wydawcy, zachęcający do kupowania oryginalnych gier argumentem, że dzięki zarobionym w ten sposób pieniądzom, będą mogli w pełni zlokalizować większą liczbę produktów. Ach, widzę to już oczami wyobraźni: konferencja prasowa, uśmiechnięty pijar (spec od Public Relations) wyjawia mediom ostatni sukces. „Po znakomitej sprzedaży Monkey Island 6, zdecydowaliśmy się na stworzenie Polskiej Wersji Dźwiękowej następnej części tego wspaniałego cyklu. W tym celu namówiliśmy do współpracy najwybitniejszych polskich aktorów. Jako Guybrush Threepwood wystąpi Bohdan Smoleń". Tak, tak, twórcy dubbingu mają nieograniczoną inwencję, więc zagrożenie jest realne (moż-

wyboru

Jestem w tej komfortowej sytuacji, że czytelnicy Gamblera na pewno mnie zrozumieją. Niegdyś grało się do upadłego, choć było „brzydko i pikselowato". Teraz wszystko wygląda inaczej: szybkie spojrzenie, dwie godziny grania i hop! – do pirata po następną płytkę. W nowych produktach widać pracę wielu fachowców i duże pieniądze, nie widać za to oddania, zaangażowania, emocji. A gdy nie ma emocji u twórców, jak mogłyby wystąpić u graczy?!

Wiem, że takie poglądy podziela wielu moich znajomych, zwłaszcza ci, którzy grają już od dawna. O starych grach prowadzimy „długie nocne Polaków rozmowy", o nowościach – rzadko. Wielka Smuta.

I tak z nosem zwieszonym na kwintę zasiadłem w Wielki Piątek do komputera. Nadszedł jednak moment olśnienia, synapsy zaiskrzyły z niespotykaną energią i... już wiedziałem! Ściągnąłem sobie z Internetu kilkanaście starych gier (chyba żadnej nie ma już w sprzedaży). Ot tak, żeby zobaczyć, powspominać.

Niewiele pamiętam z tego, co się później działo. Przeszedłem Zaka McKrakena, zajadle walczyłem w Strongholdzie, zbudowałem imperium telewizyjne w Mad TV, wraz z kolegami wzdłuż i wszerz przepłynąłem Karaiby w Pirates!, zdobyłem wreszcie panowanie nad Chinami w zapomnianej grze pewnej niezapomnianej japońskiej firmy. Po raz pierwszy od bardzo, bardzo dawna spędzałem przed komputerem po kilkanaście godzin dziennie, buzowałem emocjami i omal nie pobiłem kilku Bogu ducha winnych członków rodziny, gdy w którejś grze dostałem łupnia.

Morał? Cytując legendarną klasykę, zwykliśmy mówić: „Pane Havranek, to se ne vratí!". Okazuje się, że wrócić może – niestety, nie na długo i raczej epizodycznie. Przyznam, że było to takie małe katharsis, którego wszystkim życzę.

A na koniec kontrowersyjna teza: 99% powstających obecnie gier nie nadaje się do grania. Do obejrzenia i kilku chwil miłej zabawy – owszem, ale do takiego PRAWDZIWEGO grania – w żadnym wypadku. Szkoda, szkoda...

Jakub T. Janicki

VARIA'tele

Oto pierwsze wydanie naszego konkursu dla osób, które ukończyły osiemnasty rok życia. Dzwoniąc pod numer 0-900 997 345 i 1/3 i udzielając prawidłowej odpowiedzi, możesz wygrać roczną prenumeratę magazynu „Ukwiały i heterotrofy" (w drugim numerze – segregator). Zapraszamy do zabawy!

Czy nagrodzony kilkoma Oscarami film z Gwyneth Paltrow w roli głównej to:

a. „Zakochany Shakespeare"
b. „Zakochany kundel"
c. „Ja Cię kocham, a Ty w [ocenzurowano] lecisz".

Losowanie odbędzie się 31 czerwca.

Chris

sprawa polska

na się o tym przekonać, oglądając w niekodowanym paśmie Canal+ kreskówki Warner Bros. Widząc kaczora Duffy'ego, mówiącego głosem smurfa Ważniaka, przeżywam istne katusze). Najbardziej paradoksalne jest jednak to, że piracka kopia, pobrana z zachodniej strony internetowej, będzie bliższa oryginałowi niż „oryginał" legalnie sprzedawany w Polsce! Oczywiście, nie w sensie prawnym, za jej ściągnięcie możecie trafić do więzienia, nawet jeśli będziecie się gorąco tłumaczyć, że to raczej twórcy dubbingu za swe zbrodnie na sztuce powinni się tam znaleźć.

Pewien znany krytyk filmowy twierdzi, że nie chodzi o to, iż Polacy nie lubią dubbingu. Według niego Polacy nie lubią dubbingu **złego**, a taki właśnie pojawia się w telewizji. Należałoby tu zadać pytanie, czy istnieje coś takiego jak dobry dubbing? Odwołam się znów do przykładu telewizji niemieckiej. Kiedyś, przełączając szybko kanały satelitarne, zauważyłem bardzo dziwną rzecz, która skłoniła mnie do zatrzymania się na jednej stacji. Leciał normalny film fabularny, postacie mówiły po niemiecku, ale zaskakująco... naturalnie. Była to oczywiście ich własna produkcja. Tak się już przyzwyczaiłem do dubbingu, że brak sztuczności zwrócił moją uwagę. Różnica między oryginalną a podłożoną ścieżką dźwiękową jest zawsze zauważalna i właśnie dlatego tak denerwująca. Tu właśnie kryje się odpowiedź na postawione wcześniej pytanie. Dubbing jest dobry tylko wtedy, kiedy jest naturalny, a właściwie mógłby być, gdyby coś takiego było możliwe. No, chyba że Niemcy się na tym nie znają. [A może faktycznie się nie znają? Wielu uważa właśnie polską szkołę dubbingu za najlepszą na świecie – wystarczy wspomnieć genialnego „Klaudiusza" – Ordynator].

Najłatwiej zdubbingować postać animowaną i w niektórych przypadkach zabieg ten, odpowiednio wykonany, ma sens. Myślę tu o niskobudżetowych produkcjach z głosami słabych aktorów, których nie żal podmienić. Zapewne takie właśnie działanie przyniosło popularność iście kultowej „Pszczółce Mai" i nie widzę w tym nic złego. Jednak dubbingowanie produktów bardziej znaczących (czyli większości :-), w udźwiękowienie których włożono dużo pieniędzy i wysiłku, mija się z celem.

Zalety opatrywania dialogów napisami są oczywiste. Można podszkolić się w języku obcym, albo, jeśli się go zna, zweryfikować przekład. Najważniejsze jednak, że słyszymy to, co powinniśmy usłyszeć – oryginalne dzieło twórców, a nie jakieś krajowe podróbki. Wadę zaś widzę tylko jedną – ludek polski nie lubi przemęczać się czytaniem. Taki właśnie jest skutek oglądania telewizji. My, tzw. pokolenie komputerowe, pokolenie Internetu, powinniśmy być lepsi. Przecież nawet osobnik grający wyłącznie w Quake'a ma większy kontakt ze słowem pisanym niż przeciętny Polak!

Chyba właśnie wśród komputerowców najpopularniejszy jest język angielski (jakiś czas temu jego znajomość była niezbędna). Po co więc nam ten cały dubbing?

Rip Dehumanizer

[Od redakcji: Tekst, jak widać po przykładzie Ace'a Ventury, trochę się przeleżał „na półce", publikujemy go jednak, bo to chyba właściwy moment. Czy po Hopkins FBI lub Baldur's Gate autor nie zmieni zapatrywań? A jak Czytelnicy ustosunkują się do konfliktu dubbing–napisy? Przecież i ta druga technika pojawia się w grach (vide Broken Sword II). Czekamy na odzew].

Podróż w przeszłość

Żeby odbyć podróż w przeszłość, nie trzeba mieć urządzeń zbudowanych w pracowniach uczonych. Wystarczy odrobina cierpliwości i plik gazet z dawnych lat. Gotowi na podróż do świata komputerów z lat 1986–88? No to jedziemy!

Koniec lat 80. to okres upadającego, ale nie mniej przez to groźnego komunizmu, a więc lata, w których polityka przenikała do każdej dziedziny życia. Nawet magazyn „Bajtek", przeznaczony głównie dla młodych komputerowców, musiał oddawać cesarzowi, co cesarskie i wyśpiewywać peany na temat jedynego sprawiedliwego ustroju. Nie dziwi więc, że Waldemar Siwiński, redaktor naczelny Bajtka tak zaczynał artykuł: „Piszę te słowa w momencie, kiedy kończy się X Zjazd Polskiej Zjednoczonej Partii Robotniczej" czy też z dumą informował: „Zgodnie z decyzją XXVII Zjazdu [tym razem Komunistycznej Partii Związku Radzieckiego – jp] w ZSRR zostanie wyprodukowanych ponad 1 100 000 komputerów osobistych".

Nawet w sprawie katastrofy atomowej w Czernobylu można było wskazać jasne punkty: „Wracając z Czernobyla, pozostaje się pod wrażeniem ogromu pracy wykonanej w ramach likwidacji następstw awarii", a także winnych: „Katastrofa w Czernobylu – wywołana błędnymi działaniami pracujących tam inżynierów...".

W innym tekście padała odważna propozycja: „Uważamy, że należy na porządku dnia postawić pytanie, czy nie dojrzał już czas na utworzenie międzynarodowego wydawnictwa adresowanego do młodych miłośników informatyki w krajach RWPG? [Rady Wzajemnej Pomocy Gospodarczej, takiego komunistycznego EWG – jp]".

Autor nie wahał się cytować samego pierwszego sekretarza: „Wszystko zależy od człowieka – stwierdził na ostatnim V Plenum Komitetu Centralnego PZPR towarzysz Wojciech Jaruzelski", a także stawiać przykładu braci ze Wschodu: „Gdyby Ministerstwo Edukacji Narodowej zechciało – to może tę barierę pokonać. Widziałem niedawno, jak to się robi w Związku Radzieckim".

W kolejnym edytorialu znajdujemy sensacyjną informację: „14-letni David Miller uczestniczący w radziecko-brytyjskiej szkole komputerowej nad Morzem Czarnym zgłosił do kierownictwa szkoły skargę na zbyt obfite porcje: zjeść ich nie sposób – stwierdził – a wyrzucić żal, bo takie smaczne".

W tym samym czasie delegat na zjazd PZPR, Lesław Wojtasik, mówił (co przytaczano w Bajtku): „Wydawałoby się, że mikrokomputery są ideologicznie obojętne...". Redaktor naczelny Trybuny Ludu, Jerzy Majka, grzmiał: „Musimy jednocześnie wydać przeciwnikowi walkę w sferze techniki informowania. (...) W opracowaniu naszych programów do gier komputerowych". Czy to nie piękna idea? Partia komunistyczna, przygotowująca gry komputerowe!

> Zupełnie serio rozważano projekt wysyłania na wieś autobusów zaopatrzonych w komputery, z załogą w postaci „kierowcy–elektromechanika" oraz „instruktora–informatyka", którzy mieliby uczyć wiejskie dzieci korzystania z komputerów.

Bardzo świeżo w tym zgranym chórze zabrzmiał głos ówczesnego ministra do spraw młodzieży, Aleksandra Kwaśniewskiego, z którym wywiad przeprowadzał... Grzegorz Onichimowski, dziś prezes IPS CG, a wówczas sekretarz redakcji Bajtka. Obecny prezydent mówił: „Naprawdę dla kraju jest istotniejsze to, czy młodzi ludzie będą potrafili posługiwać się komputerami, od kolejnej kampanii publicystycznej...". Potem Kwaśniewski puścił wodze fantazji: „Uważam, że firmę, która może powtórzyć karierę Apple'a, może założyć Bajtek". Jak pamiętamy, założona przez Bajtka Spółdzielnia Bajtek zbankrutowała kilka lat temu, nie pomogło jej nawet wydawanie dochodowego miesięcznika Top Secret.

W roku 1986 ostatnim hitem i nowością rynkową był Spectrum 128 Plus. Pisano również o Amiga Commodore, której cena (powyżej 5000 marek) wydawała się wysoka nawet jak na zachodnioeuropejskie standardy. O komputerach zgodnych z IBM PC czytelnicy Bajtka mogli pisać w swoich listach tylko tak: „Ale kogo stać na taki komputer? Zastanówcie się, co lansujecie!". W lecie 1987 r. pojawił się IBM PC 80286 z zegarem 10 MHz, który miał pracować pod systemem OS/2. Istniały bowiem ambitne plany, że OS/2 wyprze z rynku systemów operacyjnych popularnego DOS-a. Hitem był również Atari MEGA ST oferowany po konkurencyjnej cenie 1000 USD, wtedy prawie dwukrotnie tańszy od Amigi 1000. Później pojawiła się Amiga 2000, którą stosowne karty rozszerzeń mogły przemienić w komputer zgodny z IBM PC/XT lub AT.

Na polskim rynku panował totalny bałagan. Użytkownicy posiadali różne modele komputerów i nie bardzo wiedzieli, co z tym fantem zrobić. Zastanawiali się, czy Spectrum 16k jest zgodny ze Spectrum 48k (nie do końca), Amstrad CPC 6128 z modelem CPC 464 (jest), Commodore 16 z Commodore 64 (nie jest), a Atari 520 ST z modelem 130 XE (też nie). Pisali o problemach z komputerami Philips VG 8010, Sharp MZ-700, ORIC-Atmos 48k, Timex 2048, Spectravideo SCV 738, MSX 2 Yamaha AX-350. Pytali, czy grafikę w wysokiej rozdzielczości (256×196) można uzyskać na ZX 81 bez przystawki HRG (nie pytajcie mnie, co to znaczy)? Czy Atari 130 XE jest wyposażony w myszkę? Czy da się tak zmienić Spectrum, by zamiast 8 uzyskać 22 kolory? Czy w komputerze Spectravideo SVI 738 można rozszerzyć pamięć RAM do 128 kB? Czy lepiej kupić Spectrum Plus czy Atari 65XE? Czy prowadzone są badania nad produkcją mikroprocesorów 64-bitowych?

W sklepach, ze względu na niekompetencję sprzedawców oraz zrozumiałe (socjalizm!) braki w zaopatrzeniu, również panował bałagan. Nie można było kupić papieru do drukarek Timex 2048, magnetofonów do Atari 800 XL, programów do ZX-81.

Pod koniec roku 1988 rynek już się trochę ujednolicił. Aż 60% respondentów sondażu Bajtka posiadało komputer Atari, następni w kolejności właściciele Spectrum stanowili trochę powyżej 20% ankietowanych.

Uczono się programować w językach: PASCAL, BASIC, LOGO, MicroPROLOG (aż 55% osób ankietowanych przez Bajtka potrafiło programować w jednym języku). Były to czasy, kiedy Program IV Polskiego Radia emitował programy komputerowe (nielegalnie; podobnie czynił np. Program III, nadając nowe płyty zachodnich wykonawców... w całości!), które fani nagrywali na kasety magnetofonowe. Znany grafik, Andrzej Pągowski, był jednym z popularyzatorów stosowania technik komputerowych w grafice; z kolei Andrzej Podulka był autorem wielu rysunków w Bajtku. Kompozytora Krzysztofa

Sadowskiego, wykorzystującego komputer m.in. przy komponowaniu muzyki filmowej, pytano, czy w czołówce filmu jako współautora podaje nazwę komputera (nie podawał).

W miesięczniku Bajtek, w artykule pod szumnym tytułem „Reportaż z XXI wieku" prezentowano francuski projekt komputera BTE-2000, który miał się charakteryzować między innymi bardzo rozbudowaną pamięcią RAM (całe 4 MB!) oraz specjalnym zestawem nośników nazwanych soft-pakietami, które dysponowały własnym, współpracującym z komputerem układem scalonym i miały być w pełni odporne na jakiekolwiek zabiegi piratów. Soft-pakiety były estetycznie wykonanymi „książeczkami", miały okładkę oraz tytuł wybity na grzbiecie.

Polacy próbowali konstruować własne komputery. Pracowały nad tym na przykład zakłady ELWRO czy MERA, gdzie powstawał komputer Meritum II (w roku 1987 planowano wyprodukowanie 2 tysięcy sztuk tego urządzenia) z mikroprocesorem podobnym do Z-80 i dysponującym aż 48 kB pamięci operacyjnej! Spółka Mikrokomputery, w której skład wchodziły najpoważniejsze polskie zakłady przemysłu elektrotechnicznego, przygotowała natomiast komputer Mazovia 1016, będący odpowiednikiem IBM PC/XT (na świecie królował już, co prawda, nowy model AT, ale tym się, jak widać, nie przejmowano). O produkcji tego komputera myślano jeszcze wówczas, kiedy na Zachodzie królowały komputery z procesorem 386! Budziło to uzasadnione oburzenie redaktorów Bajtka.

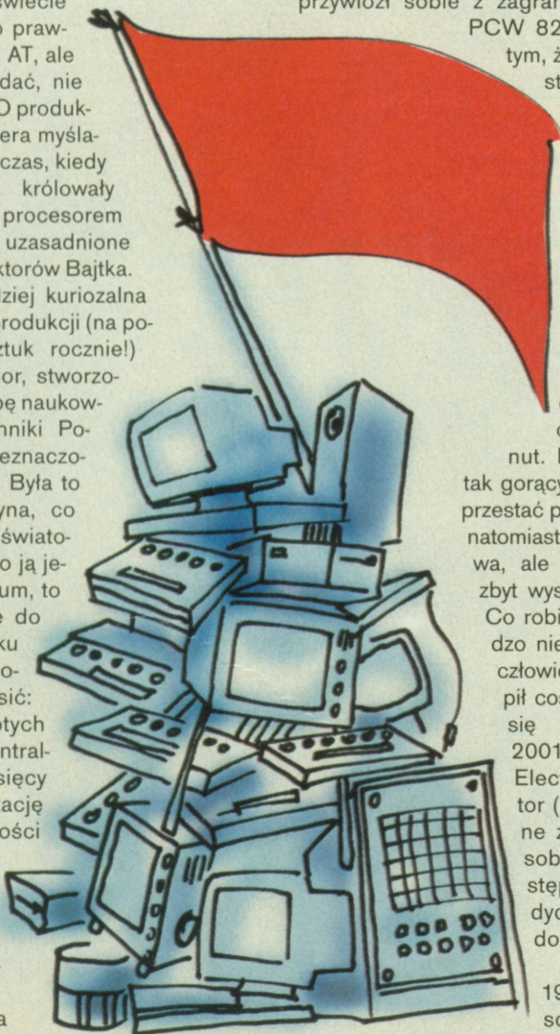
Jeszcze bardziej kuriozalna była decyzja o produkcji (na początku 500 sztuk rocznie!) komputera Junior, stworzonego przez grupę naukowców z Politechniki Poznańskiej, a przeznaczonego dla szkół. Była to 8-bitowa maszyna, co jak na warunki światowe klasyfikowało ją jeśli nie do muzeum, to w każdym razie do lamusa. W roku 1988 cena Juniora miała wynosić: 300 tysięcy złotych za jednostkę centralną plus 700 tysięcy złotych za stację dysków wielkości nesesera (za Amigę 500 trzeba było zapłacić na giełdzie milion złotych).

Jak można było poważnie traktować komputeryzację, kiedy w roku 1987 podsekretarz stanu w Urzędzie Postępu Naukowo-Technicznego i Wdrożeń na stwierdzenie dziennikarza: „Nie widzimy, panie ministrze, na pana biurku ani monitora, ani klawiatury" odpowiadał: „Mamy w urzędzie komputer [zauważcie liczbę pojedynczą! - jp] IBM PC XT...". Natomiast prezes Młodzieżowej Akademii Umiejętności przyznawał: „Komputer nie jest moim narzędziem pracy, częściej posługuję się kalkulatorem".

Grano wtedy w takie gry, jak Jumping Jack, Boulder Dash i Knight Lore, które święciły triumfy na listach przebojów, lub w bijatykę The Way of the Exploding Fist przygotowaną przez autorów ze znanej do dzisiaj firmy Melbourne House. Hitem był Silent Service z MicroProse.

O fatalnym wpływie gier informowała z rozpaczą jedna z czytelniczek Bajtka: „Córka przez tydzień grała po około 2 godziny dziennie. Czuła się jednak bardzo źle. Na czwarty dzień ból i zawroty głowy nie pozwoliły jej pójść do szkoły. Po dwóch dniach objawy minęły. W międzyczasie ja postanowiłam pograć z komputerem. Siedziałam przy nim też około 2 godzin. Na trzeci dzień rozchorowałam się i ja. Silne bóle głowy i zawroty spowodowały, że nie poszłam do pracy".

Inne kłopoty miał komputerowiec, który przywiózł sobie z zagranicy Amstrada PCW 8256: „Bieda w tym, że jest on przystosowany do zasilania o napięciu 110 V. Mam dwa oryginalne transformatory, jeden o mocy 50 W, drugi 1600 W. Ten pierwszy umożliwia pracę PCW przez około 20 minut. Potem jest już tak gorący, że trzeba zaprzestać pracy. Ten drugi natomiast się nie nagrzewa, ale chyba podaje zbyt wysokie napięcie. Co robić?". A jak bardzo nieszczęśliwy był człowiek, który zakupił coś, co nazywało się Commodore 2001 Personal Electronic Translator (nie było zgodne z niczym poza sobą samym, a występowało sporadycznie) i szukał do niego gier!



Już w roku 1987 zdawano sobie sprawę, że istnieje piractwo komputerowe i że to niepokojące zjawisko. Zdarzały się, co prawda, kuriozalne sytuacje, np. czytelnik Bajtka skarżył się na ludzi, którzy zniszczyli jego synowi nielegalne oprogramowanie (byli to przedstawiciele firmy, która je wyprodukowała).

Denis Scherer, redaktor francuskiego pisma Tilt mówił: „Kopiowanie programów jest niedozwolone. Zdaniem adwokatów firm software'owych nawet pożyczenie koledze dyskietki z programem jest przestępstwem. Program pozostaje własnością autora lub firmy. Akt sprzedaży jest formą umowy pomiędzy autorem a kupującym, w wyniku której ten ostatni zyskuje prawo do użytkowania programu na jednym mikrokomputerze". W Polsce ze względu na brak odpowiedniego prawa nie tylko prywatni handlarze/kopiarze, ale i firmy dokonywały różnych nadużyć. Na przykład CODA wydała grę Droga Eksplodującej Pięści, która w rzeczywistości była polską wersją programu The Way of the Exploding Fist. Oczywiście, autorzy programu nie mieli o tym zielonego pojęcia.

W Polsce zupełnie serio rozważano projekt wysyłania na wieś autobusów zaopatrzonych w komputery, z załogą w postaci „kierowcy-elektromechanika" oraz „instruktora-informatyka", którzy mieliby uczyć wiejskie dzieci korzystania z komputerów. A pod Sochaczewem, w budynku gdzie wcześniej hodowano króliki, otworzono polonijną fabrykę komputerów „Emix", zgodnych ze standardem IBM.

Klawiatury do ZX Spectrum nagminnie się psuły, toteż sporo miejsca w pismach poświęcano domowym sposobom przerabiania klawiatur, aby uczynić je nieco odporniejszymi (bo, jak wiadomo, klawiatury czasem trzeba dotknąć [co ówczesnym graczom nie zdarzało się zbyt często, bowiem 90% gier obsługiwało się wyłącznie za pomocą joysticka - Alx]). Z kolei naukowcy z Polskiej Akademii Nauk stworzyli język WARSAW BASIC, opracowany dla komputerów VIC-20 i Commodore 64.

I takie to były lata 1986-1988. Dziś czytałem o nich z zainteresowaniem i przerażeniem. Zainteresowaniem, gdyż moja znajomość z komputerami rozpoczęła się od razu od PC, ominął mnie więc galimatias związany z istnieniem dziesiątek różnego rodzaju maszynek współpracujących z magnetofonami i czarno-białymi telewizorami. A z przerażeniem, bo przypomniały mi się czasy ideologii natrętnie wciskającej się w każdą dziedzinę życia, czasy marnowania szans, pieniędzy i ludzkiego potencjału. Przyznam też, że współczuję niedoświadczonym użytkownikom komputerów z tamtych lat, którzy mieli twardy orzech do zgryzienia, próbując podjąć decyzję o zakupie sprzętu. A dzisiaj? Dzisiaj wszystko jest takie proste!

Archiwalne numery miesięcznika Bajtek z lat 1986-1988 przeczytał

Jacek Piekara



W worku Świętego Mikołaja

Na świecie pojawia się coraz więcej gier. Coraz trudniej połapać się w sytuacji na rynku. Często zdarza się, że nie jesteśmy w stanie zasiąść do interesującej nas gry, bo po prostu brakuje na to czasu. Wyjścia są dwa: albo poznajemy program „po łebkach" i wtedy mamy przynajmniej przekrój rynku, albo przysiadamy na dłużej nad jedną czy kilkoma grami, a inne tytuły umykają naszej uwadze.

Polski gracz jest w o wiele „lepszej" sytuacji niż kolega z USA czy Japonii – tam ukazuje się dużo więcej tytułów. Przysłowie z osiołkiem, któremu „w żłoby dano" już nie pasuje. Mamy wielką halę wypełnioną po brzegi żłobami. W niektórych są przysmaki, w innych – niestrawne resztki. Ale jest w czym wybierać.

Na internetowych stronach o grach i stronach producentów, w działach „news" i „previews" polskich oraz zachodnich czasopism aż roi się od nowych tytułów. Niestety, często są to gry, które nigdy nie wychodzą poza stadium wstępnych przygotowań albo po długich mękach umierają śmiercią naturalną. Podawane przez producenta daty premier nie są zazwyczaj warte papieru, na którym są drukowane. Słynni „spóźnialscy" to np. Dungeon Keeper, a z nowszych projektów Alfa Centauri, Diablo II, Wizardry 8, Command & Conquer: Tiberian Sun.

Prawdopodobnie część tytułów, które zamierzam tutaj przedstawić, nigdy nie zawita na nasze półki. Nie wiadomo też, czy – jeśli się nawet ukażą – zdążą wpaść w Mikołajowy worek. Ze względu na ograniczoną ilość miejsca zdecydowałem się poświęcić uwagę tylko tym projektom, o których dotąd niewiele napisaliśmy.

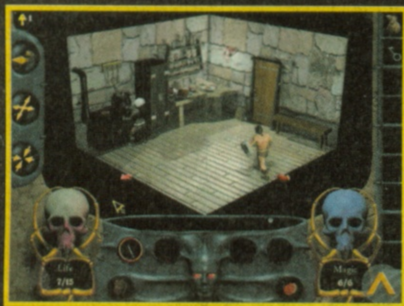
Rolplejowy zawrót głowy

Miłośnicy RPG mogą w tym roku spodziewać się prawdziwej uczty. Rzecz jasna pod warunkiem, że producentom uda się przezwyciężyć tendencję do odkładania w nieskończoność terminu premiery. Zapowiadane są m.in. takie tytuły, jak: Silver, Diablo II, Wizardry 8, Might & Magic VII, Ultima IX: Ascension, Final Fantasy VIII i Darkstone.

Pod koniec roku powinna się pojawić na rynku gra **Clans** nieznanej dotąd grupy szwedzkich autorów (ComputerHouse AB), którzy jednak zyskali już wsparcie silnego producenta (firma Strategy First znana z Man of War i Steel Panthers). Clans to gra z widokiem izometrycznym (jak Diablo), której akcja toczy się w fantastycznej krainie, nękanej głodem, zarazami i wojnami. Legenda mówi, że odzyskanie potężnego artefaktu, ukrytego w starożytnym zamku leżącym na szczycie Mgielnych Gór, może zbawić świat. Jednak w zamku panoszy się demon, który z pewnością nie będzie zachwycony, gdy ktoś naruszy granice jego włości.

Life

7/15



Clans

Cztery klany: Barbarzyńcy, Wojownicy, Krasnoludy oraz Elfy postanowiły wysłać swoich najbieglejszych wojowników, by stawili czoło przerażającej tajemnicy zamku. Postacie mają być na tyle zróżnicowane, że prowadzenie każdej wymagać będzie innej taktyki (gracz wciela się w jedną z nich). Barbarzyńca jest silny, wytrzymały, świetnie włada mieczem i toporem, ale słabo zna magię. Wojownik to dumny arystokrata, mistrz miecza, posiada również zdolności magiczne. Elf spędził lata na treningu sztuk czarodziejskich. Krasnolud, podobnie jak Barbarzyńca, jest siłaczem i mistrzem walki toporem, lecz niezbyt dobrze posługuje się czarami. W Clans będzie można grać w trybach wieloosobowych „cooperative" i „Gold Rush" (z czterech graczy wygrywa ten, kto zgromadzi na danym poziomie najwięcej złota).



Max Payne

Clans może jednak przynieść rozczarowanie zwolennikom „czystych" RPG: gra będzie w dużej mierze zręcznościowa, statystyki postaci – ograniczone do niezbędnego minimum, a dialogi z napotykanymi postaciami – niezbyt częste. Wreszcie będziemy mieli do czynienia z programem wzorowanym na Diablo. Nie wiem, czy pamiętacie, że po sukcesie programu Blizzarda wiele osób przepowiadało inwazję jego klonów. Tymczasem góra urodziła mysz (czyli... nic). Zdumiewające, bo Diablo wygląda na program łatwy do sklonowania.

Wrota do zupełnie innego świata otworzy przed nami **Septerra Core** firmy Monolith. Twórcy programu nie wahali się bowiem ujawnić swej miłości do stylu anime. Jednych to odstraszy, inni z wybałuszonymi oczami (ooogromnymi i błękitnymi) pobiegną do sklepów. Bohaterką Septerra Core jest Maya, która ma zmierzyć się z lordem Daskiasem. Chciałem już napisać: „ze złym lordem Daskiasem", ale w tym wypadku, podobnie jak w grach japońskich, trudno o jednoznaczny podział na Dobro i Zło – wszystko tonie w odcieniach szarości. Septerra Core ma imponować przede wszystkim rozbudowaną stroną fabularną (NPC-e wypowiadają 54 tysiące słów), skomplikowaną intrygą



Messiah

oraz nowoczesną grafiką (wszystkie potwory są renderowane w 3D, z wielką dbałością o detale). Polskim dystrybutorem będzie TopWare, możemy się więc spodziewać atrakcyjnej ceny.

Bohater gry Soulbringer słynnej firmy Gremlin jest zarazem wojownikiem i czarnoksiężnikiem, posługuje się też nekromancją, co pozwala mu rozmawiać z duchami umarłych (także tych, którym właśnie pomógł przenieść się na tamten świat). Gra oferuje trzy typy widoku: izo-



Rune

metryczny (jak Fallout czy Baldur's Gate), oczami bohatera (jak Might & Magic VI) i zza jego pleców (jak Die by the Sword). Walka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym, a gracz będzie mógł stosować wiele kombinacji ciosów o zróżnicowanych efektach. Autorzy intensywnie pracują nad Sztuczną Inteligencją. Potwory mają stosować różne sprytne sztuczki, a ich zachowanie będzie w dużym stopniu zależeć od postępowania gracza. Baczną uwagę zwrócono też na intrygę oraz kontakty z NPC-ami: gracz spotka ich ponad setkę. Do tego ciekawie przygotowany system czarów oraz ponad 500 przedmiotów, które można włączyć do ekwipunku – zapowiada się bardzo interesująca gra.

Ciekawą pozycją może być również **Summoner**, a szczególnie... minimalne wymagania sprzętowe zapowiadane przez firmę Volition: Pentium II 400. Na pocieszenie dodam tylko, że gra ma się ukazać w 2000 roku, kiedy wszyscy będziemy już szczęśliwi i bogaci. Osoby związane z firmą Volition brały udział w pracach nad serią Descent (a Descent: Freespace był ich pierwszym samodzielnym programem). Odważnie stwierdzają: „Naszym celem jest



Orcs: The Revenge of the Ancient

stworzenie najbardziej ekscytującej i wciągającej gry role-playing na PC". Cóż za skromność! Dlaczego tylko na PC, a co z konsolami?

Akcja gry toczyć się będzie w fantastycznej krainie Medeva. Summoner to honorowe miano przyznawane adeptowi sztuk magicznych na wyspie Iona, gdzie mieści się Wielka Biblioteka oraz Ionan Order – gildia zrzeszająca czarodziejów-kapłanów. Głównym bohaterem jest młody Joseph, który po niefortunnych eksperymentach magicznych (demon, wezwany do obrony wioski, wyrżnął mieszkańców) zostaje wygnany z rodzinnych stron. Młodzieńcem zajmuje się mistrz Yago. Wyjawia swemu uczniowi, że jego powołaniem jest znalezienie magicznych pierścieni, które ocalą świat przed zagładą. Podczas wypełniania misji Joseph znajdzie przyjaciół – gracz będzie więc mógł dowodzić drużyną. Świat gry ma być zrealizowany w 3D, a bogate opcje role-playing nasunęły recenzentom myśl, że w Summonerze spotka się Half-Life z Baldur's Gate. Gracz będzie widział swą drużynę tak jak w grach TPP, a walka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym.



Septerra Core

Sandeep Shekar, szef projektu, mówi: „Nie chcemy rewolucjonizować gatunku, ale po prostu stworzyć wspaniałą grę. Jeśli nasz projekt wywrze wpływ na gatunek, będziemy się z tego cieszyć, ale nie jest to naszym celem. Rewolucje są rzadkie i nieprzewidywalne".

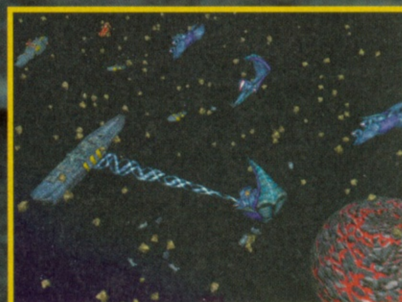
Na przygodowo

Niemiecka firma Discreet Monsters pracuje nad komputerową adaptacją słynnego bestsellera Michaela Ende, „Neverending Story". Myślę, że wielu z Was pamięta oparty na tej powieści film z muzyką idola nastolatek – Limahla. W grze **The Real Neverending Story** przeniesiemy się do cudownej krainy Fantazji rządzonej przez Dziecięcą Cesarzową. Fantazji zagraża niebezpieczeństwo: może zostać na zawsze wchłonięta przez Nicość. Gra łączy elementy przygodowe z walką oraz zmusza do rozwiązywania licznych zagadek logicznych. Atutem programu stanie się zapewne możliwość ukończenia zabawy na kilka sposobów, a pojawiające się losowe wydarzenia będą zmieniać obraz gry i spowodują, że przy drugim czy trzecim „podejściu" natkniemy się na inne problemy.

Siggi Kohl – szef projektu – twierdzi, że najważniejszym elementem gry będzie interakcja kierowanej przez gracza postaci z otaczającym ją światem, a zwłaszcza rozmowy z mieszkańcami Fantazji. Ważne będzie nie tylko, co się powie, ale i w jaki sposób (czyli nasze nastawienie do rozmówcy). Zagadki mają się łączyć z opowiadaną historią, nie będą więc tylko dodatkowym, na siłę doczepionym utrudnieniem. Od postępowania gracza i uzyskanych przez niego informacji będzie zależeć, czy da się je roz-



Soulbringer



Conquest

Life
7/15

wiązać. Myślę, że warto zacytować twórców, choć jak wszyscy twórcy są dumni z najnowszego projektu: „To pierwsza na rynku gra przygodowa z prawdziwym 3D. Engine można porównać z wykorzystanymi w Unreal i Half-Life, a jakość grafiki godna jest Rivena". Gra ma się ukazać w 15 wersjach językowych.

Dla Trekkies

Star Trek: Strafleet Command to połączenie gry typu space combat ze strategią opartą na planszowej grze Star Fleet Battles. Gracz może stanąć na czele jednej z sześciu potęg (United Federation of Planets, Klingon Empire, Romulan Empire, Hydran, Liran, Gorn), siódmą (Orion Pirate) zawsze kontroluje komputer. Czeka go sześć różnych kampanii, składających się z 8–10 misji, w których może prowadzić siły każdego imperium. Jak zwykle w tego typu grach, każda strona będzie miała swoje silne i słabe punkty, a cała kampania zostanie spięta fabularną klamrą.

W bitwach gracz może wykorzystać statki ponad 50 rodzajów, a uzbrojenie i wyposażenie wybierze spośród setek


Star Trek: Starfleet Command

kombinacji. Statki będą przenosić dziewięć typów broni (plus wiele modyfikacji), niektóre typy przeznaczone są tylko dla danej rasy. Sensory, ochronne pola siłowe, czujniki – to jednak nie wszystko. Ważne będzie też doświadczenie kapitana oraz załogi: sukces odniesie ten, kto zatrudni najlepszych fachowców.

Star Fleet Command zaoferuje opcję gry wieloosobowej dla sześciu graczy oraz rozgrywki w trybie „skirmish". Niedoświadczeni skorzystają zapewne z licznych misji treningowych, uczących zachowania na polu walki.

Interplay pracuje nad RTS-em **Star Trek: New Worlds**. Akcja toczy się kilkanaście miesięcy przed wydarzeniami ukazanymi w filmie „Star Trek VI: The Undiscovered Country". Romulanie testują nową superbroń – w efekcie zostaje otwarte hiperprzestrzenne przejście do nieznanych, bogatych w surowce światów. Celem trzech ras stanie się podbicie nowych planet i walka z konkurentami. Gracze będą mogli zmierzyć się z komputerowym wrogiem w ponad 40 misjach, połączonych linią fabularną. Rozegranie wszystkich kampanii umożliwi rozwiązanie zagadek i poznanie tajemnic. W niektórych misjach trzeba wrócić do wcześniej rozegranych batalii, aby skorzystać ze zbudowanej już infrastruktury. W Star Trek: New Worlds, oprócz Federacji, Klingonów, Romulan i piratów z Oriona, spotkamy również zupełnie nowe rasy, pochodzące z dopiero odkrytych planet.

Cele i prowadzące do nich środki będą inne dla każdej potęgi. Federacja nastawia się na eksplorowanie świata i badania naukowe, roztacza opiekę nad tubylcami. Klingoni to wojownicy przestrzegający surowego kodeksu honorowego, a Romulanie są mistrzami szpiegostwa oraz kamuflażu.

Według Briana Fargo z firmy Interplay: „Będzie to jedna z pierwszych strategii czasu rzeczywistego naprawdę wykorzystująca 3D". Podobnie jak w Warzone 2100 czy Machines, akcję będziemy oglądać przez obiektyw płynnie poruszającej się kamery, zbliżającej i oddalającej obraz w zależności od potrzeb.

Rozgrywka będzie podobna do znanej z innych RTS-ów: budowa bazy i jednostek, wydobycie surowców, prowadzenie badań naukowych. Nie trzeba powtórnie wynajdywać rozwiązań poznanych w poprzednich misjach – wynalazki „przechodzą" z misji na misję, dzięki temu zabawa staje się bardziej realistyczna.

Mistrzowie szybkich decyzji

W RTS-ach będzie królować 3D. Po premierze Warzone 2100 czy Machines dwuwymiarowe strategie czasu rzeczywistego staną się chyba przeżytkiem. Czekamy na C&C: Tiberian Sun (podobno premiera


Star Trek: New Worlds

odbędzie się jednak latem, a nie jesienią). Bardzo interesująco zapowiada się Braveheart. W poprzednim rozdziale pisałem o RTS-ie w świecie Star Treka.

W zupełnie inne problemy wprowadzi nas natomiast **Conquest: Frontier Wars** – program, nad którym pracują autorzy z MicroProse. Akcja będzie się rozgrywać w kosmosie, w odległej przyszłości, ale nie na powierzchni planet, lecz w próżni. Gracz będzie kierować imponującą flotą gwiazdolotów (takiej nazwy używano w starych powieściach SF). Będziemy sprowadzać surowce z planet lub unoszących się w kosmosie platform wydobywczych, konstruować nowe statki, dokonywać wynalazków. Każda z czterech ras uczestniczących w wojnie (Terran, Mantis, Vyrium, Solarian) będzie potrzebować surowców innego rodzaju, prowadzić prace nad zupełnie innymi wynalazkami.

W każdej misji gracz będzie musiał rozwiązać kilka problemów, np. wykradzenie danych wroga, uratowanie dyplomatów, odnalezienie określonych artefaktów, schwytanie konkretnego wroga. Conquest: Frontier Wars będzie mieć tryb wieloosobowy oraz tryb „skirmish", gdzie zdecydujemy o inteligencji wroga, ukształtowaniu terenu i zasobności świata w surowce.

Na scenę znowu wkracza Peter Molyneux! Twórca m.in. Populousa, Magic Carpet i Dungeon Keepera pracuje teraz nad grą **Black & White**, która ma wykorzystywać wiele pomysłów z wcześniejszych prac tego autora (BW można by nazwać nową mutacją Populousa lub Dungeon Keeperem przeniesionym z podziemi na powierzchnię).

Akcja toczy się w magicznym świecie Eden, zaludnionym przez szczęśliwych i spokojnych mieszkańców. Jest dziewięć cywilizacji: Aztekowie, Tybetańczycy, Egipcjanie, Japończycy, Grecy, Indianie (dwa plemiona), Kozacy i Zulusi. Panowanie nad każdym narodem daje graczowi odmienne możliwości. Egipcjanie to świetni budowniczowie, Zulusi są mistrzami w prowadzeniu wojny, Indianie panują nad pogodą i posługują się magią voodoo. Jako jeden z wielkich czarodziejów musisz wykorzystać dobrych obywateli w walce z konkurentami. Możesz stosować zarówno metody odrażające, jak i humanitarne (przypomina się zasada kija i marchewki). Od Twego postępowania zależeć będzie postawa mieszkańców. Dobrze traktowani – będą szlachetnymi ludźmi, źle – zmienią się w okrutników i niszczycieli.


Summoner

Mam jeszcze niespodziankę dla wielbicieli mistrza Tolkiena. Dzięki firmie Sierra będziemy mogli w grze **Orcs: Revenge of the Ancient** zawędrować do Śródziemia. I to w jakim momencie! Trwa właśnie Wojna o Pierścień, a Sauron przygotowuje swe wojska do inwazji na Zachód. Tym razem po raz pierwszy weźmiemy udział w zmaganiach sił Dobra i Zła w roli podkomendnego Saurona! Gracz dostaje zadanie od twórcy Pierścienia – ma pogodzić zwaśnione plemiona orków i wcielić je do armii. Musi tak wyposażyć oraz wytrenować orków, aby zrobić z nich najlepsze maszyny do zabijania. Każdy ork ma dokładnie scharakteryzowane umiejętności bitewne oraz cechy psychiczne. Może być znakomitym wojownikiem, ale z trudem podda się treningowi. Wytrenowani przez graczy orkowie będą mogli zmierzyć się ze sobą na trójwymiarowej arenie online, by w praktyce pokazać, który dowódca stosował najskuteczniejsze metody szkolenia. Szczegóły: www.sierrastudios.com/games/orcs.


Black & White

Dzieci Lary

Gry TPP stały się bardzo popularne (poświęciliśmy im kwietniowy temat numeru). Pisałem już o tworzonej w Hiszpanii grze Blade (podobno zadziwia w niej wspaniały engine i niezwykła grafika), dziś przyszedł czas na trzy następne gry z tego nowego, ale dynamicznie rozwijającego się gatunku.

Sześciu czołowych grafików i programistów z Raven Software (Heretic, Hexen) założyło własną firmę pod nazwą Human Head. W kwietniu 1998 r. Human Head rozpoczęła prace nad programem **Ragnar**, którego akcja miała się toczyć w świecie znanym z nordyckich mitów. Potem grę przechrzczono na Rune, uznając ten tytuł za bardziej tajemniczy (i bardziej komercyjny).

Akcja Rune rozgrywa się w Norwegii w IX wieku, w świecie wikingów oraz starogermańskich bóstw i potworów. Autorzy poświęcili sporo uwagi normańskiej histo-

Life

7/15


Star Trek: Starfleet Command

rii, prześledzili trendy architektoniczne, zbadali mity i wierzenia. Gracz wciela się w postać Ragnara, młodego wojownika, którego zadaniem jest pokonanie Zła zagrażającego jego plemieniu. Ragnar nie jest tępym osiłkiem wymachującym mieczem. Podczas swoich wędrówek będzie musiał nie tylko walczyć, ale i posługiwać się umysłem: rozwiązywać zagadki, unikać pułapek itp.

W walce będzie można korzystać z broni rażących na odległość, autorzy zamierzają jednak jak najdokładniej opracować walkę wręcz. Ba, w opcji „deathmatch" przewidziano na przykład bójkę w karczmie z wykorzystaniem krzeseł, ław czy butli. Postacie będą walczyć i poruszać się w niezbyt skomplikowany sposób, aby mniej doświadczeni gracze nie mieli kłopotów. Autorzy powołują się na przykład Golden Axe, wielkiego hitu z dawnych lat, gdzie gracz za pomocą kombinacji zaledwie trzech przycisków zadawał rozmaite ciosy. Podobnie łatwo będzie się sterować w Rune. Gra ma wykorzystywać udoskonalony engine Unreala.

W zupełnie inny nastrój wprowadzi nas **Messiah** powstający pod skrzydłami firmy Interplay. Od dawna już pisze się o tej grze, a autorzy „news" zwracają głównie uwagę na niebanalny pomysł. Oto Szatan pragnie zerwać siedem pieczęci, które chronią



The Real Neverending Story

Ziemię. Zerwanie ich oznacza początek Armageddonu i koniec ludzkości. Bóg wysyła przeciw odwiecznemu wrogowi jednego ze swych rycerzy. Nie jest to Gabriel ze świetlistym mieczem, ani Jerzy – pogromca smoka. Wysłannikiem Boga jest mały cherubinek Bob, który musi stanąć przeciw piekielnym hordom – ach, to poczucie humoru Najwyższego! Na szczęście Bob może się wcielać w napotkane postacie. Ta umiejętność szalenie ułatwi mu życie. Jak przejść przez strzeżone kodem drzwi? Opanować ciało człowieka dysponującego kartą! Jak pokonać olbrzyma–siłacza? Wcielić się w niego! Ten genialny pomysł niełatwo było zrealizować. Problemy sprawiło przygotowanie takiej Sztucznej Inteligencji, aby postać potrafiła zachować się rozsądnie w każdym otoczeniu. Kreatury zwykle przypisane są do określonego obszaru, tu natomiast gracz może porzucić postać, w którą wcześniej się wcielił, gdziekolwiek zechce. A postać musi w nowym środowisku poprawnie funkcjonować.

Od sympatycznego cherubinka bardzo różni się **Max Payne**, tytułowy bohater gry przygotowywanej przez G.O.D. Max wyznaje życiowe motto: „Twoje prawa zostaną ci odczytane na twoim pogrzebie". Payne, stoi, oczywiście, po stronie prawa... hm, może raczej po stronie sprawiedliwości. Ma jednak życiowego pecha. Jego rodzina ginie z rąk bandytów, a on zostaje oskarżony o zabicie szefa. Świat staje się więc dla niego bardzo niebezpiecznym miejscem. Mafia i policja rywalizują o jego głowę.

Akcja rozgrywa się w świecie rodem z czarnego kryminału lub filmu akcji. Narkotyki, nocne kluby, handel na ciemnych uliczkach, strzelaniny, slumsy pełne rzezimieszków, opuszczone budynki fabryk, mroczne doki – oto codzienność metropolii. Gra ma obfitować w niespodziewane zwroty akcji, zaskakiwać, trzymać w napięciu i niepewności.

Broń, z której będzie korzystał Max, wybrano ze współczesnej oferty rynkowej. Autorzy zapowiadają też, że skutki użycia broni danego rodzaju, tor lotu pocisku, możliwość rykoszetów itp. będą zgodne z rzeczywistością. Do gry zostanie dołączony edytor poziomów, reklamowany jako najprostszy w obsłudze program tego typu. Oczywiście będzie opcja gry wieloosobowej.

Na tym kończymy pierwszą część przeglądu Mikołajowego worka. Dla tych, którzy nie znaleźli prezentu dla siebie, mam pocieszającą wiadomość: będziemy kontynuować inspekcję w dziale Nowości, a gdy zbierze się solidna górka prezentów, przedstawimy je w zbiorczej formie.

Jacek Piekara



The Real Neverending Story

Widziane z Zacisza

Redaktor rotacyjny

Będę dzisiaj wzdychał (w pewnym sensie) do starych, dobrych czasów. Te czasy właśnie się kończą kończyć, zaś pierwsze objawy początków końca pojawiły się – o ile dobrze pamiętam – jeszcze wtedy, gdy Bajtek mieścił się przy ul. Wspólnej, czyli około 1994 roku.

W tych starych, dobrych czasach redaktorzy pracujący na różnych stanowiskach zajmowali je do momentu, kiedy okazywało się, że sobie nie radzą. Może nie we wszystkich redakcjach tak było, jednak w wielu, które znałem. Kto był odpowiedzialny i wiedział, na czym polega jego robota, miał pewność, że nie wyleci z hukiem bez powodu.

Ostatnio natomiast obserwuję idiotyczny proces dokonywania zmian bezsensownych, czynionych wyłącznie dla dokonania zmian. Dotyczy to zresztą nie tylko rynku prasy o grach komputerowych, ale rynku prasowego w ogóle. Kilku spośród moich bliższych i dalszych znajomych w ciągu kilku miesięcy z dnia na dzień przestało zajmować swoje stanowiska, przy czym nie przedstawiono im żadnych merytorycznych, sensownych powodów tych decyzji. Ot, po prostu pewnego dnia przychodził wydawca i oświadczał zespołowi redakcyjnemu, że pan (lub pani) stojący za nim jest od dzisiaj nowym redaktorem naczelnym, a stary redaktor naczelny (który właśnie się o wszystkim dowiedział i robił co mógł, żeby nie dostać zawału) może zechce się ze wszystkimi pożegnać, bo przed godziną 13.27 musi zwolnić biurko.

Pół biedy, kiedy jakieś powody odejścia są przedstawiane, pod warunkiem, że mają choć krztynę sensu. Od zarania dziejów wpływy ze sprzedaży reklam (a co za tym idzie, ogólny wynik finansowy gazety) zmieniają się w cyklu rocznym. Listopad i grudzień to gwałtowna zwyżka dochodów i sprzedaży, bo idą święta. Styczeń i luty to czas spadku. Potem przychodzi byle jaki marzec, potem kwiecień i maj, kiedy zaczynają się pierwsze komunie i interes dostaje przyspieszenia. A potem jest już tylko wakacyjna żałość i nijakość, i przebudzenie w październiku. Tak jest, było i będzie, chyba że święta Bożego Narodzenia zostaną przeniesione na lipiec.

Słyszałem, że jednego rednacza z naszej branży zwolniono przez... spadek rentowności pisma na początku roku. Żałość ogarnia, bo tego nikt nie przeskoczy, nawet odbijając się obunóż z trampoliny.

Taka sytuacja jest bolesna nie tylko dla pracujących w gazetach, ale także – przynajmniej w mojej opinii – dla czytelników. Jedną z najsilniejszych stron starego, dobrego TS był „zepsół" redakcyjny. Grupa dobrze się znających, zaprzyjaźnionych ludzi, sprzedających w gazecie nie tylko swoją wiedzę, ale i siebie samych. To, że czasem robiliśmy sobie na łamach dowcipy i pisaliśmy o sobie było odzwierciedleniem panującej w redakcji atmosfery. Wiem z listów i rozmów, że wielu czytelników śledziło nasze wygłupy i w jakiś sposób czuło się członkami naszego zespołu. W gazecie, w której zmiany następują z godziny na godzinę, bez powodu, bez ładu i składu, bez myśli przewodniej – zespół nie powstanie i nie zjedna sobie czytelników. Nie ma szans.

Całe szczęście, że Gambler nie należy do kategorii „redakcji szybkozmiennych".

Nacz. w st. spocz.

PS Walduś! Przeczysz sam sobie. Jeśli – jak napisałeś – nikt na mnie nie zwraca uwagi, dlaczego poświęciłeś mi cały akapit? I dlaczego w tym samym momencie, w którym ten akapit ukazał się drukiem, Twój naczelny zapytał, czy nie chcę dla Was pisać? No, dlaczego?

Burek Burak

W naszym wymiarze Creative dimension, odczujesz przyśpieszenie bombowej grafiki

Wystarczy, że zainstalujesz do komputera swoją nową 16 MB kartę graficzną 2D/3D - Graphics Blaster Riva TNT™ - a gry od razu zaczną działać z oszałamiającą szybkością, programy biurowe i graficzne będą reagować natychmiast, zaś ostrość obrazu będzie zadziwiająca, niezależnie od tego, co zrobisz.
Zainstaluj kartę Graphics Blaster Riva TNT™, a błyskawicznie wkroczysz do wymiaru stworzonego dla Ciebie przez firmę Creative. Nasz wymiar jest wszędzie tam gdzie zobaczysz logo Creative dimension. W naszym wymiarze - Creative dimension - Twój komputer już nigdy nie będzie taki sam.

Karta graficzna Graphics Blaster RIVA TNT™:

- Karta wyposażona w procesor graficzny nVidia RIVA TNT™
- Zapewnia ogromne przyspieszenie grafiki 3D i oszałamiającą wydajność grafiki 2D
- obsługa magistrali AGP 2X oraz 128-bitowa, potokowa architektura pamięci Twin-Texel (3D), zapewniają bardzo dużą przepustowość i szybkość
- 16 MB pamięci synchronicznej oraz wydajny układ DAC 250 MHz, umożliwiające uzyskanie rozdzielczości do 1920 x 1200 oraz częstotliwości odświeżania do 240 Hz.



CREATIVE

Your PC's key to another dimension

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Bezpłatna infolinia 00800 353 1229

Creative Labs (Irl) Ltd. Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16

Autoryzowani Dystrybutorzy:
ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.:+22 676 09 00); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 51 79200); DATRONTECH Poland (tel. +22 675 28 30); JTT Computers S.A. (tel. +71 347 58 00).

Sound Cards | Graphics Cards | Speakers | PC-DVD | Video